

ANÁLISIS
LEGO STAR WARS EPISODIO VII
TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE
MIGHTY No. 9
AVANCE
PAPER MARIO COLOR SPLASH
REVISTA OFICIAL NINTENDO
Wii U
NINTENDO 3DS
Nintendo®
REPORTAJE
The Legend of Zelda
Breath of the Wild
Un recorrido por el Zelda más salvaje
AVANCE
Pokémon GO
Así es el primer juego de Pokémon para móviles
ESPECIAL
YO-KAI WATCH
• Fichas Coleccionables
Todos los Yo-kai: 3ª entrega
• Cómo acabar con los últimos jefes.
PARA 3DS
Monster Hunter Generations
Análisis y consejos para nuevos cazadores
Nº 287 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00287
¡Exclusiva mundial!
METROID
PRIME FEDERATION FORCE
Jugamos al título de 3DS que cerrará bocas
Y ADEMÁS INFORME ESPECIAL
Los juegos que harán imbatible a tu portátil
Pokémon Sol / Pokémon Luna Ever Oasis Dragon Quest VII Ace Attorney VII
Rhythm Paradise Megamix Mario Party Star Rush RUNBOW Pocket...

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 287



Rubén Guzmán

Bienvenidos

En yoga se repite mucho que hay que vivir el momento presente. Que el pasado y el futuro son sólo ilusiones y que, como lo único real es lo que ocurre en este mismo momento, merece la pena experimentarlo al máximo. A veces, me da la impresión de que deberíamos aplicar esta idea al mundo de los videojuegos. Los fans podemos llegar a vivir esperando el próximo juego o la próxima consola con tal intensidad que nos olvidamos de disfrutar los actuales. Digo esto porque las especulaciones sobre NX se han disparado. Lo entiendo: la consola está prevista para marzo de 2017 (faltan solo 8 meses) y Nintendo sigue manteniendo el secreto. Y, por mí, mejor. Porque cuando desvelen la máquina y sus juegos, faltará ya poquísimo para que podamos disfrutarlos. Y mientras, este tiempo no será de espera. Será de jugar los juegazos del presente, como Monster Hunter Generations o Tokyo Mirage Sessions #FE, por poner solo dos ejemplos. Vivamos intensamente estos meses, amigos, que ya llegará el momento de disfrutar de la enigmática NX.



página 12 **Reportaje** Zelda Breath of The Wild. Sentimos la brisa de Hyrule en nuestras mejillas.



página 16 **Reportaje** Metroid Prime Federation Force. Somos los primeros en probar el "crack" de 3DS.



página 36 **Novedad** Monster Hunter Generations. Capcom se supera a sí misma con un juego inmenso.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



FICHAS YO-KAI

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Tokyo Mirage Sessions #FE es un juego muy especial.



Gustavo Acero
Mis chicles favoritos son los Triforcedent: Breath of the Wild. ¡Fescor infinito!



Luis Galán
Entre aviones y trenes, la CV y el Resident de 3DS me han dado la vida.



Laura Gómez
Despedir los torneos de Splatoon va a ser muy duro. Vivan Mar y Tina.



Samuel González
Como siempre, verano de clásicos: rejugando a mi colección de NES.



Nuestros Pokémon lucharán contra los de otros entrenadores para ganar experiencia.



SMARTPHONES / TABLETAS

Captura Pokémon con tu móvil

Los Pokémon se extienden por el mundo real con Pokémon GO.



Expertos en R.A.

Pokémon GO ha sido desarrollado por la compañía de EE.UU. **Niantic**. Ya tienen experiencia con la realidad aumentada: en 2012 lanzaron el juego **Ingress**, también para móviles.

Al mismo tiempo que cerramos este número de la revista, el mundo está revolucionado: Pokémon GO ha salido en EE.UU., Australia y Nueva Zelanda, y la Pokémon Company ha anunciado que **llegará pronto a Europa**. Cuando leas estas líneas, entra en las tiendas de iPhone y Android, por si acaso ya está disponible. ¡Es un juego de descarga gratuita!

Pokémon por el mundo

Nosotros hemos tenido acceso a la beta del juego. Hasta ahora, estábamos acostumbrados a jugar a Pokémon desde nuestra consola, pero con **Pokémon GO** el concepto cambia por completo. Ahora no sólo dependeremos de nuestro dispositivo para jugar, sino que también influirá el lugar en el que nos encontremos jugando. Pokémon GO utiliza la función **GPS** de nuestro smartphone o tableta para saber en todo momento dónde nos encontramos. Según la zona por la que andemos, nos encontraremos distintos Pokémon salvajes, que podremos capturar para luego luchar contra otros entrenadores, o batirnos en duelo en los **Gimnasios**



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



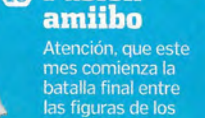
pág 6 **Mario Minecraft**
Seguimos paseando por el mundo temático de Mario en Minecraft Wii U Edition.



pág 8 **Ahora, en Japón**
Noticias sobre los juegos que ahora mismo son actualidad en el País del Sol Naciente.



pág 10 **Pasión amiibo**
Atención, que este mes comienza la batalla final entre las figuras de los youtubers.





En ciertas localizaciones encontratremos Gimnasios con otros entrenadores a los que retar.





Si encontramos un Gimnasio Pokémon que no haya sido conquistado, podremos dejar en él uno de nuestros Pokémon.

Pokémon. En estas localizaciones, que pueden ser un monumento, un museo o simplemente una cafetería, podremos enfrentarnos a otros jugadores aunque éstos **no se encuentren allí** en ese mismo



POKÉMON GO USA LA REALIDAD AUMENTADA PARA QUE LOS POKÉMON COBREN VIDA A NUESTRO ALREDEDOR

momento. Cuando hayamos encontrado muchos Pokémon de una misma especie, podremos **evolucionar** a uno de ellos para mejorar sus estadísticas.

La experiencia promete muchísimo, y además incluye un detalle que los fans adorarán: en Pokémon GO habrá música nueva compuesta por Junichi Masuda, de GAME FREAK. Pokémon GO será de descarga gratuita, y habrá disponibles compras en la aplicación, siempre optativas, claro.

Tendremos que recorrer muchas zonas de nuestra localidad para conseguir muchos Pokémon y objetos en el juego.

¡Pokémon GO Plus!

Este dispositivo se pondrá a la venta en fecha aún por determinar. Nos lo pondremos a modo de pulsera o lo prenderemos en la ropa para llevarlo siempre con nosotros, se conectará con nuestro smartphone o tableta por bluetooth y se iluminará para avisarnos de los eventos en Pokémon GO.



Mario conquista Minecraft

Seguimos explorando Super Mario Mash-up, expansión gratuita de Minecraft Wii U Edition.





Dándote una vuelta reconocerás montones de construciones sacadas de los juegos de Mario, desde las casas de los Toads hasta la fortaleza de Bowser en medio del mar, al más puro estilo de Super Mario World.



El pack de skins está actualizadísimo y es sorprendentemente completo. Por ejemplo, aquí podemos ver las versiones gatunas de Mario, Luigi y Peach, junto a Donkey y Diddy.



El modo Edición te permite modificar el escenario (además de sobrevolarlo). Creénos, quedarás impresionado de todas las referencias, detalles, paisajes...



Para construir objetos, "crafteas" como en cualquier otro mundo de Minecraft: puedes recoger casi cualquier cosa que encuentres y utilizarla como material. ¡Lo que pasa es que aquí puedes fabricarte ítems típicos de los juegos de Mario!



EL MUNDO DE SUPER MARIO MASH-UP ES ENORME, CON ZONAS DEDICADAS A DIVERSOS JUEGOS DEL FONTANERO



Cuidado, que oscurece: naturalmente, se mantiene el ciclo día-noche habitual en Minecraft. Y ya sabes que, en algunos modos de juego, la noche significa que los peligros salen de sus guaridas... ¡También en Super Mario Mash-up tienes que pertrecharte y construirte un refugio para pasar las horas nocturnas!



¡También en físico! Tras su éxito en la eShop, se ha puesto a la venta una edición física de Minecraft Wii U Edition, que contiene de serie el deseado Super Mario Mash-up.



Conexión con Japón

Story of Seasons, One Piece y lo nuevo del creador de Hotel Dusk son protagonistas este mes. Y ojo, porque muy pronto empezaremos a tener avalancha de información de Snack World, el nuevo megaproyecto de Level-5.



One Piece: Grand Pirate Colosseum, el 21 de septiembre en Japón

El mes pasado os hablamos de este nuevo juego de lucha 2D para 3DS, en el que controlaremos hasta 23 personajes de One Piece y tendremos a otros 80 como asistentes, entre ellos muchos de los que han aparecido en la reciente saga de Dressrosa del manga/anime (incluso estará la transformación Gear Fourth de Luffy). Será posible explorar el mundo para reclutar personajes con los que pelear. Los desarrolladores son Arc System Works, que hace poco ya hicieron el similar Dragon Ball Z: Extreme Butoden.



Chase, lo nuevo del creador de Hotel Dusk

Arc System Works no sólo se traen entre manos el juego de One Piece del que os hablamos arriba: también han lanzado hace poco en Japón esta aventura gráfica para la eShop de 3DS, con lanzamiento recién confirmado en Norteamérica en otoño (y esperemos que también en Europa lo antes posible). Lo que más nos emociona de este juego es que en él han trabajado Taisuke Kanasaki y otros ex-miembros de Cing, la extinta desarrolladora que nos brindó los inolvidables Hotel Dusk y Another Code para la antigua DS. **Chase: Cold Case Investigations - Distant Memories** es un heredero espiritual de Hotel Dusk, en el que dos detectives tienen que investigar una explosión que se produjo hace cinco años con consecuencias mortales: aunque se dio por hecho que fue accidental, una llamada anónima asegura que en realidad fue un asesinato encubierto.



BREVES...

Level-5 muestra más cosas de Snack World

Level-5 ha mostrado bocetos de los ítems que usaremos en Snack World, su próximo gran proyecto tras YO-KAI WATCH e Inazuma Eleven. Además, ha asegurado que habrá mucha más información en el evento Level-5 Vision de finales de julio, por lo que os contaremos más en el próximo número.

Great Ace Attorney, aún sin planes

Seguimos con el culebrón de The Great Ace Attorney, el spin-off que lanzó Capcom el año pasado en Japón protagonizado por un antepasado de Phoenix Wright. Según ha dicho el productor Motohide Eshiro en una reciente entrevista, le encantaría que el juego llegase a Occidente pero hay "una serie de circunstancias" que lo están impidiendo, aunque no ha aclarado cuáles son.

Dragon Quest VII, victoria de los fans

La otra cara de la moneda es el remake de Dragon Quest VII para 3DS: Square Enix ha admitido durante el E3 que nunca tuvieron intenciones de lanzar el juego fuera de Japón, pero que acabaron replanteándose su decisión tras recibir peticiones y cartas de los fans durante años. ¡Así que no tiremos la toalla, fans de Ace Attorney!









EL LANZAMIENTO DEL MES

Story of Seasons: Trio of Towns

Una granja rodeada por tres pueblos muy diferentes.

La nueva entrega de la saga de simulación de granja y rol (anteriormente conocida como Harvest Moon) destaca por incluir tres pueblos distintos, cada uno con su propia cultura y estilo de vida. Uno de ellos es exótico y con playa, otro tiene un gran río e inspiración asiática, y el tercero es un pueblo de mineros con temática del salvaje oeste americano. Esta variedad de localizaciones multiplica las posibilidades y el tamaño del mundo por explorar. Además, es posible encontrar trabajos a tiempo parcial en las tres poblaciones, al tiempo que nos ocupamos de que nuestra granja prospere. El juego ha debutado con gran éxito en Japón, y ha sido con mucha diferencia el más vendido en su semana de lanzamiento con más de 100.000 unidades. Es probable que lo tengamos en Europa durante el año que viene, aunque de momento sólo se ha confirmado su próxima llegada a Norteamérica.



Lanzamiento en Japón: 23 de junio

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Monster Strike (3DS) Mixi
Fecha europea: **sin confirmar**



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5
Fecha europea: **sin confirmar**



Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (3DS) Atlus; Fecha europea: **¡se ha confirmado que saldrá en Europa...!, pero no cuándo.**



Dragon Quest VII (3DS) Square Enix
Fecha europea: **16 de septiembre**



Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice (3DS) Capcom
Fecha europea: **septiembre**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Pokémon Sol y Luna** (3DS)
Compañía: **Game Freak**



3. **Etrian Odyssey V** (3DS)
Compañía: **Atlus**



4. **YO-KAI WATCH 3** (3DS)
Compañía: **Level-5**



5. **Zelda: Breath of the Wild** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



amiibomania

DUELO amiibo: LA GRAN FINAL

Ha llegado la hora de Smash Final, y tú serás la Master Hand que decida la victoria. ¡Elige a tu candidato entre los cinco finalistas más votados para hacerle ganador!



LyraGamer
PIKACHU
El Pikachu de Lyra sorprendió a Canela de Ana Destino con un impactrueno bien cargado.



Sylcred
LUCARIO
Lo único que se comió el Pac-Man de Blessur fue el Aura de Lucario. Estaba bien entrenado.

Lili Crossing
ESTELA
Los Destellos de Lili no dieron tregua al Toon Link de Kopurista. ¡Y parecían inocentes las dos!



Deîak
LINK
El maestro de la espada se impuso al Mario pixelado de MrGary en un duelo de titanes.



Johnny13
MEGA MAN
El Mega Man de MegaJohnny dejó sin púas al Sonic de Gavi, aunque fue la batalla más reñida.

Vota en #DueloamiiboRON
Este es el hashtag que debes utilizar para animar a tu ganador en Twitter. Sólo se contabilizará un voto por cuenta y habrá sorpresa para el vencedor y sus fans. Mucha suerte... ¡y que gane el mejor!

¡TODOS CONTRA TODOS!





amiibopics

Sube tu mejor foto a #amiibomaniaRON y podrás llevarte un amiibo de regalo.

Foto Ganadora
¡Este amiibo es para ti!



El mes que viene regalamos otro amiibo a la "fotoamiibo" más chula u original que subáis a Twitter con la etiqueta **#amiibomaniaRON**. ¡La creatividad tiene premio!



Paulaaa @ptalavera2_

Mario fue carpintero antes que fontanero y estaba "cuadrado" antes que rellenito: 'LEGO Mario Maker' confirmed!



Raúl López Catalán @Rallpezcatalan4

Felicidades al ganador por esa triple colección de amiibo, 3DS con sus juegos y, sobre todo, la mejor revista de la Unión Europea.



Isora Torres @Isora_Torres

Pregunta Miitomo: ¿Cuántas flores ves? Respuesta correcta: ninguna. Todas son Kirbys transformados.



Carlos Herrera @miniherrera11

La noche estrellada no era de Van Gogh: ¡la pintó Van Inkling! Impresionante y postimpresionista.



Afa Fiii @FiiiAfa

Con estos dos enchufados, la batería de 3DS se carga en dos minutos. Verás tú la factura de la luz.

Parecen oficiales, pero son... amiimods

Hubo un tiempo en el que contemplar amiibo de Waluigi, Daisy o las Calamarciñas era una fantasía sólo materializable gracias a las brillantes modificaciones de los fans: hoy ya son una realidad, pero aún quedan muchas amiibo por soñar. Te traemos algunas de las más alucinantes:



Metroid "Fusion" es lo que ha hecho *Ben Hofer* con las amiibo de Samus.



Pokkén Tournament arrasaría con una colección así; ¡se han currado hasta las cajas de cada Pokéluchador!

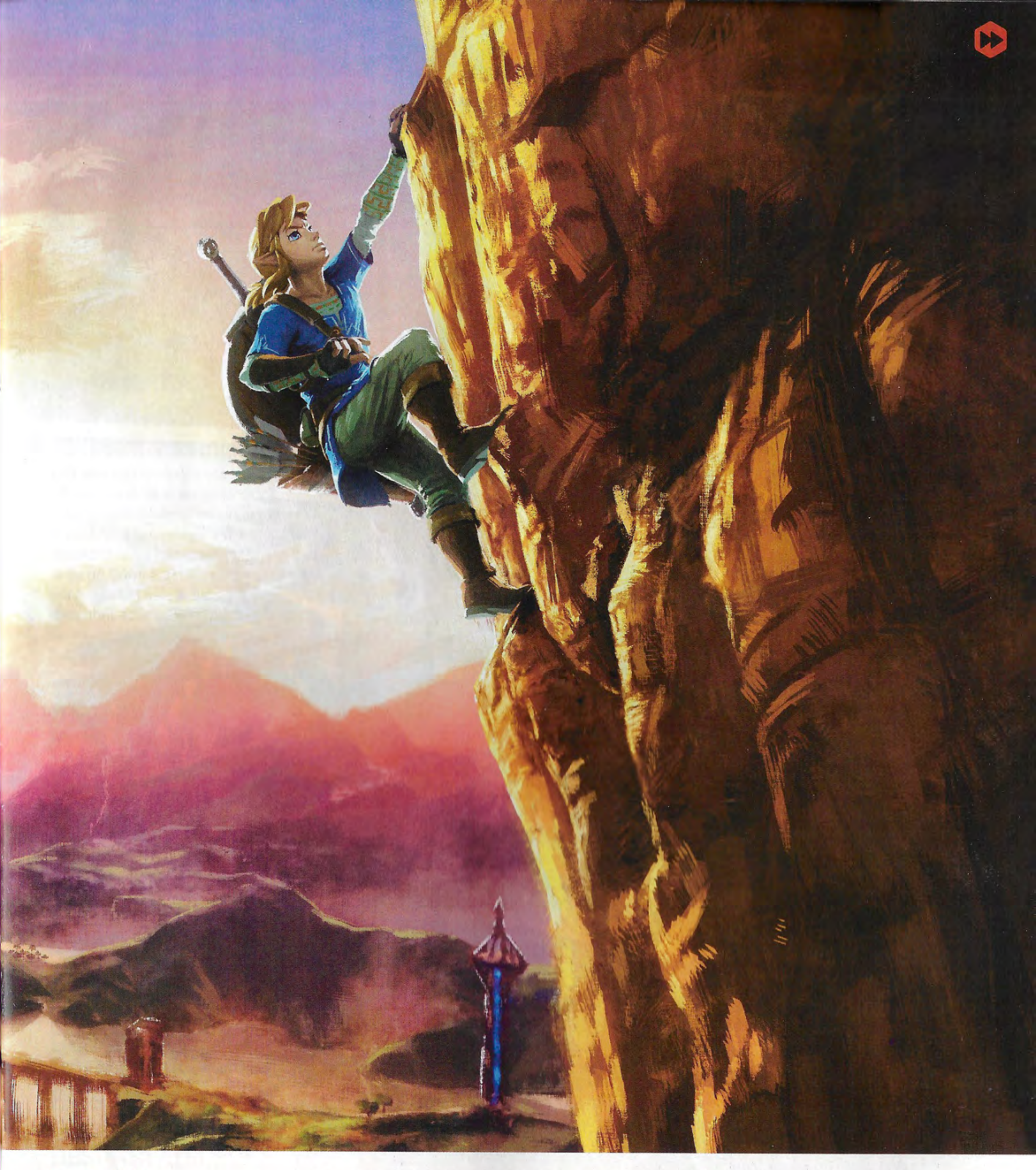


Lunala es uno de los amiimods más espectaculares que han pasado por esta página y, cómo no, tenía que ser de *GandaKris*.



Hacia rutas salvajes

El Zelda más revolucionario desde Ocarina of Time ya está empezando a mostrar su inmenso y salvaje mundo, en el que Link se verá obligado a armarse, cazar, escalar muros e ingeniárselas de muchas maneras para sobrevivir.



NINTENDO
Wii U / NX
AVENTURA

Ya hemos jugado al próximo gran Zelda, que con **su gigantesco mundo abierto** y su pasmosa sensación de libertad supondrá un paso adelante en la saga sólo comparable a cuando llegaron los escenarios 3D en N64. No sólo hemos recorrido un buen fragmento de su gran mundo, sino que también hemos sido testigos del arranque de su historia.

Despierta, Link

Con Breath of the Wild, Eiji Aonuma y su equipo han querido **romper con las convenciones clásicas de Zelda** y ofrecer una experiencia completamente novedosa, aunque por supuesto sin renunciar a las señas de identidad de la saga. Por eso, **hay cosas que afortunadamente no cambian**: el juego comienza con un Link dormido que de repente despierta, inicio habitual de todas las entregas. Sin embargo, en esta ocasión las circunstancias de Link parecen muy diferentes, pues pronto descubrimos que ha





Los enemigos

El mundo de Breath of the Wild estará poblado por una grandísima variedad de enemigos de todo tipo. Muchos de ellos serán totalmente nuevos en la saga, mientras que otros serán ya conocidos pero estarán rediseñados para transmitir sensación de novedad y para perfeccionar el aspecto con el que lucían en anteriores entregas. De momento sólo hemos visto unos pocos, pero destacan por lo intimidantes que resultan.

GUARDIÁN

Un nuevo tipo de enemigo, basado en los clásicos pulpos Octorok pero mecanizado para encajar con los elementos de ciencia ficción de esta entrega. De gran tamaño, será un adversario muy peligroso que nos hará mucho daño con su rayo láser.



BOKOBLIN

Debutaron en The Wind Waker, y también han aparecido en Twilight Princess, Skyward Sword e Hyrule Warriors. Sin embargo, han sido completamente rediseñados para Breath of the Wild, y ahora sus orejas y hocico recuerdan mucho más a los de un cerdo.







estado **durmiendo durante 100 años** en un misterioso templo (el Santuario de la Resurrección). Aquí encuentra además **un extraño dispositivo tecnológico (Pizarra Sheikah)** cuya forma recuerda a la de un GamePad de Wii U, y a continuación sale al exterior para descubrir ante sus ojos un inmenso mundo lleno de árboles, lagos, montañas, criaturas salvajes y... ¿una antigua civilización?



Hyrule en ruinas

Además de toda la inmensidad que nos rodea, una de las primeras cosas que llaman la atención es que **el Reino de Hyrule parece haber decaído** y desaparecido de manera trágica. El Templo del Tiempo está en ruinas, y además si os fijáis en el logo del juego veréis que la Espada Maestra está vieja y desgastada. Aún no está confirmado en qué parte de la cronología de la saga se situará Breath of the Wild (recordemos que hay tres líneas temporales distintas), pero lo que sí parece claro es que sus hechos transcurren en **un momento muy avanzado en la historia de Zelda**. En cualquier caso, la primera persona a la que conoce Link tras su prolongado letargo es un

EL REINO DE HYRULE HA DECAÍDO, EL TEMPLO DEL TIEMPO ESTÁ EN RUINAS, Y LA ESPADA MAESTRA DESGASTADA

Ya lo hemos jugado

El pasado 28 de junio Nintendo mostró en Madrid dos extensas demos jugables centradas en las mecánicas de exploración y supervivencia en el nuevo Hyrule. Además de quedar encantados, nos dio la impresión de que todo lo que vimos es solo una pequeñísima parte de un juego inmenso del que Nintendo se reserva muchísimos secretos.



Los amiibo

No sólo será compatible la ya disponible figura de Link Lobo, sino que también habrá tres nuevos amiibo. Dos de ellos representan a Link con la estética de Breath of the Wild (una apuntando con un arco, y la otra encapuchado y a lomos de Epona). También habrá figura de este nuevo tipo de enemigo conocido como Guardián, que además será el primer amiibo articulado: podremos colocar sus patas en cualquier posición. Aún no está claro qué funcionalidad tendrán estas tres nuevas figuras en el juego.



Esta figura ya está disponible, pues salió a la venta al mismo tiempo que Twilight Princess HD. Al usarla, Link Lobo aparecerá en el juego y nos ayudará a atacar enemigos y a encontrar objetos.





Bello Hyrule

La demo que hemos jugado transcurre principalmente en una zona boscosa, aunque también hay una parte nevada. Para evitar sufrir daño en una área demasiado fría, habrá dos opciones: comer algún alimento que nos caliente, o equiparnos con ropa que nos proteja. El juego incluirá muchísimas más zonas con una gran variedad, y de hecho Nintendo asegura que la demo era sólo el 1%. ¡Y ya era muy grande!



misterioso anciano encapuchado que parece ocultar muchas respuestas a nuestras dudas, aunque de momento sólo nos cuenta unas pocas cosas: hace un siglo, **una versión de Ganon gigante y monstruosa** conocida como **Calamidad Ganon** trajo la destrucción a Hyrule, pero se le pudo sellar en el ahora desértico Castillo de Hyrule. Sin embargo, su poder sigue creciendo y pronto romperá el sello, por lo que Link debe evitar que destruya el mundo.

El Zelda más ambicioso

Breath of the Wild redefinirá muchas de las mecánicas de la saga. Una de las más llamativas es que ahora **habrá botón de salto** en lugar de ser automático como en anteriores entregas, algo más apropiado para movernos a través de un mundo abierto como

BREATH OF THE WILD REDEFINIRÁ MUCHAS DE LAS MECÁNICAS A LAS QUE ESTAMOS ACOSTUMBRADOS EN LA SAGA

este. Tampoco aparecerán corazones al cortar hierba o romper jarrones para restaurar nuestra salud, sino que **habrá que conseguir alimentos como frutas y carne**. Además, encenderemos fuego con una antorcha para juntar ingredientes y cocinar algo que rellene más corazones de golpe. Y a la hora de **enfrentarnos a los enemigos** habrá más posibilidades que nunca: la nueva física permitirá que lancemos las bombas rodando por pendientes para detonarlas a distancia, planearemos con un paracaídas para sorprender a los enemigos con nuestro aterrizaje, tendremos un poder electromagnético para **mover objetos metálicos a distancia**, e incluso usaremos el escudo para "hacer skate" al estilo de Legolas en las pelis de El Señor de los Anillos. La espera hasta 2017 valdrá la pena por este juegazo.



EXCLUSIVA MUNDIAL
¡Lo hemos jugado antes que nadie!

METROID PRIME FEDERATION FORCE





ES EL JUEGO QUE MÁS POLÉMICA ha levantado en los últimos años. Y nosotros ya sabemos qué se siente al jugarlo.

NINTENDO
3DS
2 DE SEPTIEMBRE

"No manejamos a Samus", "los gráficos son flojos" y no sabemos cuántas cantinelas más. Así fue recibido Metroid Prime Federation Force en el E3 de 2015. Pero nosotros no perdíamos la fe: detrás de este juego están los desarrolladores de Luigi's Mansion 2, Next Level Games, y eso nos parecía motivo para creer. Tras **una sensión intensiva con este FPS cooperativo**, uno de los pocos que existen para 3DS, bien os podemos decir que, aunque echemos de menos a Samus Aran, sustituida por soldados de la Federación subidos en robots llamados "Mech", este juego tiene **las ideas muy claras y un multijugador muy adictivo**.



Desató la polémica cuando se presentó en el E3 de 2015. Ahora que lo hemos jugado, os confirmamos que el juego es bastante más de lo que muchos esperaban.

Marines del espacio

Lo primero a tener en cuenta es que Federation Force está enfocado **al multijugador cooperativo** para hasta cuatro jugadores. Es posible jugarlo solo, pero que todas las misiones se puedan jugar en red local u online es una maravilla. La conectividad es su punto fuerte y lo que hace que su fórmula FPS sea muy entretenida.

Lo primero nada más ponerte a jugar es superar un tutorial que ayuda a cogerle el truco a mover el punto de mira con el giroscopio. Pero nosotros estábamos jugando en una **New Nintendo 3DS**, y usamos la







Blast Ball, el fútbol robótico del futuro

Que haya un juego deportivo dentro de un Metroid quizá os cree estupefacción. Sin embargo, una vez os metáis en este fútbol futurista con robots, power-ups y mil estrategias para vencer al rival, seguramente cambiéis de opinión. Y con cada partido, podrás mejorar a tu robot para que sea más potente. Un vicio, vamos.



Cuesta mover la pelota salvo con disparos cargados, pero estos te dejan sin energía.



Cada gol reduce el tamaño de la portería, lo que hace que anotar el tercer tanto sea bien difícil.

Palanca-C. Disparar con precisión, saltar entre plataformas y hacer barridos laterales para esquivar a tus enemigos es así mucho más natural. Y hay una tercera opción: usar el stylus. Escojas la que escojas, **dominar el control clave para sobrevivir** a los duros enemigos del juego, ya sean animales alienígenas o piratas espaciales. Cada misión, ambientada en un mundo de diferentes biomas (gélido, desértico, volcánico, etc.), nos invita a **probar distintas estrategias y armas**. Aunque el disparo cargado de toda la vida y los misiles son efectivos casi siempre, si tu enemigo es de fuego, ese rayo de hielo seguro que le hace más pupa. Lo mismo con **los jefes**, que son **puzles disfrazados de monstruos inmensos** y a los que hay que vencer colaborando con los amigos. Si juegas solo, todo es mucho más duro, pero tener un reto por delante es algo que muchos agradeceremos.

> FEDERATION FORCE ES UNA APUESTA ÚNICA DE 3DS: UN FPS COOPERATIVO CON UN MULTIJUGADOR COMPETITIVO SÓLIDO

Mejor con amigos

Cada misión superada nos recompensará con nuevos retos y **nuevos chips para personalizar nuestro robot**. Al fin y al cabo, su potencia de fuego y su capacidad para recuperar vida es lo que asegura el éxito. Si juegas solo, el juego te permite "hacer un poco de trampa" y mejorar tu robot para que inflija más daño y reciba menos. Pero, si juegas con amigos, tendrás que







decidir quién se queda con qué mejora y elaborar una estrategia: uno puede equiparse con kits de curación, otro con drones de combate, otro con daño eléctrico, otro con súpermisiles... La personalización también tiene mucho peso en **su multijugador competitivo, el Blast Ball,** del que os hablamos en el cuadro de la página anterior y que engancha una barbaridad. Nos gustó tanto que lo terminamos jugando tanto como la historia principal, donde superamos cinco misiones. Nos sirvieron para descubrir un juego inteligente lleno de ideas curiosas, como un **nivel donde había que encestar pelotas en cada pantalla**; de enemigos voraces, como ese cangrejo gigante que nos dejaba sin casi vida de un solo golpe frontal; y de escenarios ricos y llenos de sencillos puzles y de mensajes y pistas sobre la historia. No es un Metroid Prime al uso, pero tampoco es que lo intente. **Federation Force es algo nuevo pensado para jugar acompañado...** o para superar un pedazo de reto en solitario.

amiibo cósmicos

La compatibilidad con los amiibo se aprovechará en la aventura y en el Blast Ball. Los amiibo de Samus y Samus Zero Suit desbloquearán poderosos "Mechs" exclusivos y con los colores de la heroína. En el Blast Ball, amiibo como los de Mario y Bowser nos darán nuevos colores.



Informe especial

3DS la consola invencible

La portátil de Nintendo recibirá después del verano otra avalancha de títulos imprescindibles. ¡Prepárate para toneladas de diversión!



Phoenix Wright vuelve, y no lo hace solo. Mientras él se enfrenta a los misterios del místico país de Khura'In, su discípulo Apollo Justice trabaja en los casos de la agencia de Los Ángeles.

3DS

Phoenix Wright Ace Attorney Spirit of Justice

El abogado más famoso del mundo de los videojuegos demostrará que la razón vence a las supersticiones.

CAPCOM
AVENTURA GRÁFICA
SEPTIEMBRE 2016

Queda tan poco para jugar al nuevo Ace Attorney que casi, casi perdonamos que solo vaya a estar disponible **en la eShop y en inglés**. Lo importante es que acompañaremos a nuestros abogados favoritos en sus casos más sobrenaturales.

La ley de Khura'in

Phoenix Wright y la **médium Maya Fey** viajarán al Reino de Khura'in, un país donde los juicios se celebran sin abogados: **los Oráculos** permiten ver los últimos momentos de la vida de las personas asesinadas a través de sus propios ojos. Sin embargo, analizando estas imágenes **Phoenix descubrirá pruebas y contradicciones** que demostrarán que un abogado defensor siempre es necesario. La sexta entrega de Ace Attorney (sin contar spin-offs) traerá nuevos modelos en 3D de los personajes, alucinantes **escenas de anime** y casos que se desarrollarán en Los Ángeles protagonizanos por **Apollo Justice** y **Athena Cykes**.

Ahlbi
I'm a monk-in-training at Tehm'pul Temple, and I'll be your guide around town.

AHORA, VEREMOS EL MOMENTO DEL CRIMEN A TRAVÉS DE LOS OJOS DE LA VÍCTIMA: PHOENIX TENDRÁ QUE ANALIZAR ESOS RECUERDOS PARA ENCONTRAR PRUEBAS Y CONTRADICCIONES EN LAS DECLARACIONES



3DS

Mario Party Star Rush

¿Qué locura es esta? ¿Todos corriendo a la vez por el tablero? ¡Las reglas van a cambiar!

NINTENDO
PARTY GAME
7 DE OCTUBRE

Nuestras 3DS recibirán en otoño el Mario Party más **ágil y frenético** de la historia, pensado para partidas multijugador en red local muy dinámicas y sin tiempos muertos a la espera de que otros tiren el dado.

¡Siempre es tu turno!

Efectivamente: ahora **los cuatro jugadores tirarán dados y se moverán a la vez** por el tablero, haciendo que cada turno pase en un pispás. Y esto es sólo el inicio de la revolución jugable: los tableros ya no estarán compuestos de filas de casillas lineales con alguna que otra bifurcación: se parecerán más a un tablero de ajedrez. Todo el escenario estará formado por casillas cuadradas y nosotros **nos moveremos a cualquier casilla anexa a la nuestra** con total libertad. ¿Más novedades? Pues recorriendo los tableros reclutaremos a personajes del universo Mario (desde Mario o Peach a Toadette, Estela o Wario), y podremos usarlos como personajes jugables en los minijuegos, que seguirán siendo el alma del cartucho, claro. Algunas de estas pruebas serán **batallas contra jefes** como Bowser robot o el Rey Bob-omb. Añade a esto la compatibildidad con amiibo y tendremos cartuchazo.

NUEVOS AMiiBO DE SUPER MARIO

La serie de amiibo Super Mario recibirá nuevas figuras coincidiendo con el lanzamiento del juego. El 7 de octubre llegarán Donkey Kong, Estela, Wario y Boo (¡que brillará en la oscuridad!), y el 4 de noviembre Waluigi, Diddy Kong y Daisy. Estas siete se sumarán a las seis ya disponibles: Toad, Yoshi, Peach, Mario, Bowser y Luigi.





De nuevo cuatro jugadores nos enfrentaremos en un juego de tablero. El objetivo: conseguir más estrellas que los rivales en minijuegos como esta batalla contra el Rey Bob-omb.









Todo el mundo tirará y se moverá a la vez por tableros donde no habrá caminos prefijados: tú decidirás por dónde quieres ir.

MARIO PARTY SE RENOVARÁ SUPERANDO LAS LIMITACIONES DE LOS JUEGOS DE TABLERO: TODO SERÁ MÁS DINÁMICO, ESTARÁS JUGANDO TODO EL RATO Y LOS MINIJUEGOS SERÁN MÁS ESPECTACULARES





Aún no sabemos cuántos tableros habrá en total, pero sí que estarán tematizados con los distintos ambientes de los juegos de Mario. Toma zona playera.

Como en todos los Dragon Quest, el prota será simplemente "el Héroe", para que le bauticemos como queramos. Sus cinco acompañantes tendrán nombres y personalidades definidas... y vas a adorarlos.

3DS

Dragon Quest VII Fragmentos de un Mundo Olvidado

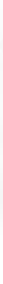
Nintendo 3DS recupera uno de los clásicos perdidos del rol.

SQUARE ENIX
ROL
16 DE SEPTIEMBRE

Empezar un nuevo Dragon Quest es lanzarte a **una aventura que no olvidarás en tu vida**... y más si se trata del "remake" de uno de los más largos y profundos de la serie. El Dragon Quest VII original para la primera PlayStation no llegó a Europa, pero ahora vamos a disfrutar de su mejor versión, un "remake" genial, en Nintendo 3DS.

El mundo perdido

Todo comenzará cuando el padre del joven héroe del juego encuentre un mapa de **cómo era el mundo en el pasado**: si ahora los protagonistas viven en una isla solitaria, antes estaba rodeada por otras **grandes islas con florecientes civilizaciones**. Y, además, el mapa revela otro secreto: cómo viajar al pasado e impedir que sucedan las catástrofes que acabaron con esas islas. El joven héroe comenzará así una aventura en la que **viajará en el tiempo** para que el mundo recupere su antiguo esplendor. En sus aventuras se unirán a él cinco personajes de lo más pintorescos (el humor típico de la serie estará muy presente), para recorrer los inmensos escenarios del juego. Todos han sido recreados en 3D, y en ellos libraremos combates aleatorios... ¡no, espera! Este es uno de los cambios respecto al juego original: **veremos a los enemigos en los escenarios** y podremos esquivarlos si lo deseamos. Eso sí, los combates seguirán siendo por turnos. La evolución de los héroes estará marcada por un sistema de más de **15 profesiones** (desde magos o guerreros pasando por piratas o invocadores). Y el combate será solo una faceta de un juego inmenso: habrá **coleccionismo de monstruos**, poblaremos las ciudades con los personajes que encontremos, disfrutaremos minijuegos... Un aspirante a **rey del rol** en 3DS.





Dragon Quest será un juego de rol con combates por turnos. Aunque aún no hay imágenes en castellano disponibles, llegará traducido.

El rediseño en 3D del "remake" es total: ciudades, mapa del juego, interiores de mazmorras y personajes.

DRAGON QUEST VII PRESENTARÁ UNO DE LOS MUNDOS ROLEROS MÁS RICOS JAMÁS VISTOS: CADA UNA DE SUS ISLAS TENDRÁ SU CIVILIZACIÓN Y AMBIENTACIONES, Y HABRÁ SECRETOS Y TAREAS SECUNDARIAS POR DOQUIER

El diseño de personajes y enemigos es obra de Akira Toriyama, como en todos los Dragon Quest. Y, por supuesto, la épica se combinará con el humor.

Una de las tareas secundarias será poblar las ciudades con los personajes que vayamos conociendo. Así, por ejemplo, conseguiremos que se abran nuevos comercios.



Rhythm Paradise ofrece minijuegos que nos ponen en las situaciones más absurdas, en los que hay que dejarse llevar por el ritmo y pulsar en el momento justo.

Hay más de 100 pruebas, más de 70 sacadas de anteriores entregas (incluida la de GBA, que no salió en Europa) y 30 nuevas.

LOCURA, HUMOR SURREALISTA Y RITMO: CON ESTA MEZCLA, RHYTHM PARADISE MEGAMIX OFRECE LA DIVERSIÓN (Y LA FELICIDAD) MÁS DIRECTA QUE PUEDES SENTIR CON UN VIDEOJUEGO

3DS

Rhythm Paradise

Megamix

Como dice la canción: "You got the beat inside, you got the beat in!".

NINTENDO
MUSICAL
21 DE OCTUBRE

Seguir el ritmo es uno de los placeres de la vida. Nuestro cerebro detecta la secuencia de sonidos y se siente feliz cuando la siguiente nota llega en el momento justo. Por eso, las sencillas pruebas de **Rhythm Paradise** son tan satisfactorias: solo tienes que **dejarte llevar por el sonido y pulsar en el momento adecuado**. Bueno, y disfrutar de las surrealistas situaciones, que van desde jugar al ping-pong subido en una avioneta a acabar con demonios usando una espada de samurái.

No pararás de jugar

Más de **100 pruebas** nos esperan: 30 nuevas y más de 70 de anteriores entregas de la serie (Rhythm Tengoku para GBA, que no llegó a Europa, Rhythm Paradise de DS y Beat the Beat: Rhythm Paradise de Wii). Y debutará **el multijugador para 4 en red local**: en él competiremos para desbloquear más pruebas.

Shantae debutará como personaje invitado en esta versión para NEW 3DS del genial plataformas. Y repetirán los otros héroes "indies" que vimos en Wii U. También podremos personalizar a nuestro personaje.

NEW 3DS

RUNBOW Pocket

El extraordinario plataformas de Wii U llegará a New Nintendo 3DS con toda su diversión multicolor.

13 AM GAMES
PLATAFORMAS
OTOÑO 2016

En otoño llegará a la eShop el que podría ser uno de los pocos juegos exclusivos de New Nintendo 3DS: 13 AM Games prepara **una versión portátil de RUNBOW** y, aunque están intentando que sea compatible con toda la familia de 3DS, solo lo garantizan para New.

Salta con cuidado

El porqué está claro: a pesar de su aparente sencillez gráfica, RUNBOW necesita exprimir la consola para mantener **el frenético ritmo del juego de Wii U**. El elemento más característico de RUNBOW es que, cada pocos instantes, un barrido cambia el color del fondo y **las plataformas de ese mismo color desaparecen**. Es decir, no solo tienes que saltar con precisión, sino también estar atento a donde vas a caer. 13 AM Games ha prometido que los cientos de niveles de Wii U estarán en 3DS, así como partidas multijugador en red local, sin detallar el número de jugadores.

EL EQUIPO DE 13 AM GAMES ESTÁ TRATANDO DE METER EN NEW 3DS LAS INGENTES CANTIDADES DE CONTENIDO DEL JUEGO DE WII U, SI BIEN AÚN SE DESCONOCE EL NÚMERO DE JUGADORES





Hacer prosperar un oasis en medio del desierto será nuestra misión en este juego. Todo un reto que implicará explorar, combatir y gestionar el lugar.

3DS

Ever Oasis

Las mejores fuentes del rol brotan para crear un oasis en el desierto.

GREZZO
ROL
2017

Este es el único juego de todo este reportaje que tardaremos más de seis meses en jugar: su lanzamiento está previsto para 2017. Nintendo quedó muy contenta con **el estudio nipón Grezzo** (capitaneado por Koichi Ishii, uno de los responsables de los míticos RPGs de la serie Mana) y sus últimos trabajos en 3DS, **Zelda Tri Force Heroes** y los remakes de **Ocarina of Time** y **Majora's Mask**. Y por eso les ha encargado crear una aventura completamente nueva: un juego de rol para un solo jugador que mezcla la exploración y los combates en tiempo real con la gestión de un oasis en medio del desierto.

Aventuras en la arena

Efectivamente: la misión del protagonista será que su **pequeño oasis** crezca hasta convertirse en **una próspera población**, para lo que tendremos que explorar el inmenso desierto en busca de **los materiales para construir** tiendas y edificios, y de los miembros de otras tribus, a los que convenceremos para que se unan a nuestra causa. Eso sí, el desierto será un lugar tan mágico como peligroso. Lucharemos contra los misteriosos monstruos invocados por una maligna fuerza llamada Chaos, aunque afortunadamente no lo haremos solos: elegiremos a **dos de nuestros aliados** para que nos acompañen, y alternaremos en control entre cualquiera de los tres personajes (cada uno con sus armas, habilidades y poderes) siempre que queramos. De hecho, también **fabricaremos armas y equipo** para mejorar a nuestro grupo. La guinda de un juego que promete ser completísimo la pondrán los puzles de las mazmorras, que nos recuerdan por su ingenio a los de Zelda. Estamos ante **un RPG que bebe de maravillosas fuentes**, pero con mucha personalidad propia.

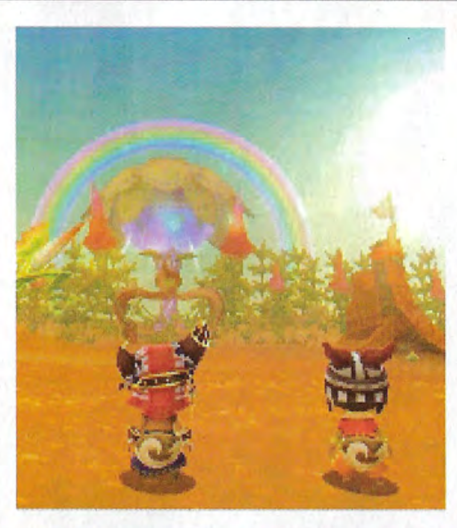




La exploración de las mazmorras tendrá un toque Zelda, con puzles que resolveremos usando las diferentes habilidades de los personajes.



Formaremos alianzas con otras tribus, y algunos de sus habitantes se unirán a nosotros para acompañarnos en la aventura.







Este es el prota del juego, del que elegiremos sexo, y la chica azul de al lado es Isuna, un hada que nos ayudará a hacer prosperar el oasis.



EVER OASIS TRAERÁ AIRE FRESCO AL MUNDO DEL ROL: LA GESTIÓN DEL OASIS, LOS COMBATES EN TIEMPO REAL, LOS PUZLES EN LAS MAZMORRAS Y SU AMBIENTACIÓN EGIPCIA LO HARÁN UN TÍTULO MUY ESPECIAL



Los combates serán en tiempo real, y en ellos alternaremos el control del prota y los dos personajes que nos acompañen, cada uno con sus armas y poderes.

Pokémon Sol

Los nuevos Pokémon...

y muchos nuevos detalles sobre Pokémon Sol y Luna. ¡Te lo contamos todo!

Cada vez queda menos para que llegue ese ansiado **23 de noviembre** y juguemos todos por fin a los nuevos **Pokémon Sol y Pokémon Luna**, la nueva generación de monstruos de bolsillo. Y, cuanto más se va acercando la fecha, más detalles sobre el mundo de Alola y más Pokémon se van revelando. Durante el pasado **E3**, la feria más importante de videojuegos de todo el mundo, Nintendo realizó un **gameplay** en vivo en el que pudimos ver los primeros minutos de juego, además de conocer muchos detalles sobre **la región de Alola**, entre los que destacan varios Pokémon nuevos, nuevas modalidades de combate e incluso una nueva forma para los Pokémon Legendarios, **Solgaleo** y **Lunala**.

Entre los Pokémon debutantes vimos a **Yungoos**, que nos recuerda a Pokémon de anteriores generaciones como Rattata y Sentret. Pero este no ha sido, mi mucho menos, el nuevo Pokémon más impactante.

El guardián de la isla

Entre todos los recién presentados (que puedes ver un par de páginas más adelante) destacamos a **Tapu Koko**, una especie de guardián de una de las islas de la nueva región de **Alola**, por lo que se le puede considerar prácticamente un nuevo Pokémon legendario. Una peculiaridad de este Pokémon es su habilidad, **Electrogénesis**, también totalmente nueva. Al activarse, crea un campo eléctrico por todo el terreno de combate (algo así como un nuevo tipo de clima) que aumenta la potencia de los ataques de tipo **eléctrico** contra Pokémon en contacto con el suelo, y evita que cualquier Pokémon en el campo se quede dormido. Además, **Tapu Koko** también domina un nuevo movimiento llamado **Furia Natural**, que reduce siempre los PS del rival a la mitad. Pokémon como **Bruxish**, **Charjabug** o **Komala** también ➲



La habilidad de Solgaleo, Guardia Metálica, evita la bajada de estadísticas.





Las carátulas oficiales

Estas serán las carátulas oficiales de Pokémon Sol y Luna, con Lunala y Solgaleo, respectivamente, como protagonistas.

Pokémon Luna

¡New Nintendo 3DS XL Ed. Limitada...

En noviembre, y para celebrar el lanzamiento del juego, se pondrá a la venta la New Nintendo 3DS XL Edición Limitada de Solgaleo y Lunala, negra y con artes de los dos Pokémon legendarios en sus dos cubiertas. ¡Qué bonita!











...y ediciones del juego para coleccionistas!

El mismo día que se ponen a la venta las ediciones normales de Pokémon Sol y Pokémon Luna (el 23 de noviembre), llegarán las Fan Edition de ambos. Incluirán el juego dentro de sus cajas junto a una caja SteelBook con Solgaleo (Pokémon Sol) o Lunala (Pokémon Luna) en la cubierta, y una imagen de la región de Alola en el interior.



Zygarde

¡Además de todas las novedades sobre Alola, también hemos podido ver al legendario Zygarde y sus formas en acción!

El Pokémon legendario Zygarde, que se reveló en Pokémon X e Y, va a tener mucha importancia en Sol y Luna. Ya sabíamos que, además de la forma con la que se le ve en X/Y (Zygarde 50%), también cuenta con otras cuatro formas: Célula de Zygarde, Núcleo de Zygarde, Zygarde 10% y, por último, Zygarde Completo. Cada una de sus extremidades es del color de uno de los legendarios característicos de X e Y, Xerneas e Yveltal... ¿Qué esconderá este Pokémon?







Zygarde y sus formas

Ese de arriba es Zygarde Completo. El perro de la imagen es Zygarde 10% en pleno combate en Pokémon Sol y Luna.



El ataque especial de Magearna aumenta cuando un compañero cae en combate.

han sido revelados recientemente, y con ellos **nuevas habilidades** que pueden resultar muy útiles a la hora de librar un combate Pokémon. ¡Muchos ya estamos especulando sobre cómo los usaremos en nuestros equipos!

Nuevas formas

También hemos podido ver **nuevas formas** de Pokémon que ya conocíamos. Para empezar, ya se han confirmado las **5 formas** de las que dispone Zygarde, el Pokémon Equilibrio, del que sólo conocíamos una forma, con la que aparece en Pokémon X e Y.

Por otro lado tenemos las dos nuevas formas de los **legendarios** característicos de Pokémon Sol y Luna, gracias a las cuales se volverán aún más poderosos. **Solgaleo** alcanzará la forma **Sol Naciente**, mientras que **Lunala** podrá adquirir la forma **Luna Llena**. Aún desconocemos qué será necesario para que estos Pokémon se transformen, y en qué les afecta esto, ¡pero seguro que para el próximo mes hay más información sobre estos nuevos juegos! De hecho, justo al cerrar este número, se ha revelado a **Salandit**, un pequeño Pokémon que posee **la nueva habilidad corrosión**, con la que envena incluso a Pokémon tipo Acero o Veneno.



¡Última hora! Justo cuando estamos cerrando, se ha revelado a este nuevo Pokémon, Salandit, tipo Veneno / Fuego.

Battle Royal, una nueva forma de luchar

Ni combates dobles, ni combates triples... ¡Ahora todos contra todos!

Una modalidad de combate que ya se había popularizado entre los fans en los anteriores juegos de Pokémon era la de jugar todos contra todos, entrando en combates dobles dos contra dos, pero pudiendo atacar a tu propio compañero libremente, siendo el último Pokémon en pie el ganador. En Sol y Luna este modo de juego ya es oficial, y podremos jugar contra otros tres amigos, ¡todos contra todos!





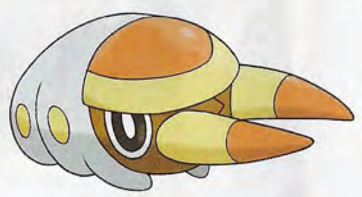
Más Pokémon nuevos

En el número anterior os enseñamos los cinco Pokémon que se habían revelado hasta entonces, ¡pero ahora conocemos otros trece!



Yungoos

CATEGORÍA: Pokémon Patrulla.
ALTURA: 0,4 m. **PESO:** 6,0 Kg.
TIPO: Normal.
HABILIDAD: Mandíbula Fuerte.
Es un gran comilón que nunca se queda satisfecho. Su estómago ocupa la mayor parte de su largo cuerpo, y hace la digestión muy rápidamente. Es un Pokémon muy común.



Grubbin

CATEGORÍA: Pokémon Pupa.
ALTURA: 0,4 m. **PESO:** 4,4 Kg.
TIPO: Bicho.
HABILIDAD: Enjambre.
Le encanta la electricidad, por lo que es habitual encontrarlo cerca de centrales eléctricas. Se vale de su mandíbula para excavar la tierra y defenderse en combate.





Pikipek

CATEGORÍA: Pokémon Carpintero.
ALTURA: 0,3 m. **PESO:** 1,2 Kg.
TIPO: Normal / Volador.
HABILIDAD: Vista Lince / Encadenado.
Este Pokémon puede golpear 16 veces por segundo con su pico, con unos golpes tan potentes que no sólo rompen la madera, también la roca.



Magearna

CATEGORÍA: Pokémon Artificial.
ALTURA: 1,0 m. **PESO:** 80,5 Kg.
TIPO: Acero / Hada.
HABILIDAD: Coránima.
Magearna es un Pokémon singular que fue creado hace 500 años por un científico con un talento sin precedentes. Puede percibir las emociones de las personas y de otros Pokémon.

Bruxish

CATEGORÍA: Pokémon Rechinante.
ALTURA: 0,9 m. **PESO:** 19 Kg.
TIPO: Agua / Psíquico.
HABILIDAD: Cuerpo Vívido / Mandíbula Fuerte.
Emite una potente energía psíquica por la protuberancia que tiene en la cabeza, provocando terribles dolores de cabeza a sus oponentes.





Charjabug

CATEGORÍA: Pokémon Batería.
ALTURA: 0,5 m. **PESO:** 10,5 Kg.
TIPO: Bicho / Eléctrico.
HABILIDAD: Batería.
Charjabug se queda totalmente inmóvil cuando se prepara para evolucionar y a menudo pasa tiempo semienterrado. Acumula mucha electricidad en su cuerpo. ¡Es como una batería!

Drampa

CATEGORÍA: Pokémon Sosiego.
ALTURA: 3,0 m. **PESO:** 185 Kg.
TIPO: Normal/Dragón.
HABILIDAD: Cólera / Herbívoro.
Viven solos en lo más alto de las montañas, pero como las bayas de las que se alimentan no crecen en esa zona, tienen que bajar a buscarlas.

Komala

CATEGORÍA: Pokémon Duermevela.
ALTURA: 0,4 m. **PESO:** 19,9 Kg.
TIPO: Normal.
HABILIDAD: Letargo Perenne.
Nadie ha visto nunca a un Komala despierto. Duerme profundamente incluso mientras come, anda o combate contra otros Pokémon.



Rockruff

CATEGORÍA: Pokémon Perrito.
ALTURA: 0,5 m.
PESO: 9,2 Kg.
TIPO: Roca.
HABILIDAD: Vista Lince / Espíritu Vital.
Tiene un olfato excelente, y una vez detecta un olor, no lo olvida jamás. Rockruff es un Pokémon muy sociable, pero se va volviendo más indomable a medida que crece.



Togedemaru

CATEGORÍA: Pokémon Bolita.
ALTURA: 0,3 m.
PESO: 3,3 Kg.
TIPO: Eléctrico / Acero.
HABILIDAD: Punta Acero / Pararrayos.
El apéndice de la cabeza de Togedemaru es una especie de pararrayos con el que atrae energía eléctrica, y su cuerpo está recubierto de púas.



Cutiefly

CATEGORÍA: Pokémon Mosca Abeja.
ALTURA: 0,1 m.
PESO: 0,2 Kg.
TIPO: Bicho / Hada.
HABILIDAD: Recogemiel / Polvo Escudo.
Suelen revolotear cerca de aquellas personas que se sienten muy felices, porque su aura se asemeja a las de las plantas en plena floración.



Vikavolt

CATEGORÍA: Pokémon Escarabajo.
ALTURA: 1,5 m.
PESO: 45,0 Kg.
TIPO: Bicho / Eléctrico.
HABILIDAD: Levitación.
Es como un acorazado que atraviesa el bosque zumbando a toda velocidad y lanzando rayos eléctricos. Sus mandíbulas canalizan las descargas que dispara.



Tapu Koko

CATEGORÍA: Dios Nativo.
ALTURA: 1,8 m. **PESO:** 20,5 Kg.
TIPO: Eléctrico/Hada.
HABILIDAD: Electrogénesis.
Se le conoce como el espíritu guardián de Melemele, una de las islas de la región de Alola.

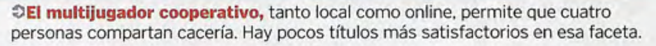




EL DATO

Éste es el cuarto Monster Hunter que llega a Occidente de la mano de Nintendo, y lo hace sólo medio año después que en Japón.




El multijugador cooperativo, tanto local como online, permite que cuatro personas compartan cacería. Hay pocos títulos más satisfactorios en esa faceta.



El juego es un tributo a la historia de la saga, por lo que los escenarios están sacados de anteriores entregas, aunque se han rediseñado ligeramente.

Monster Hunter Generations

El rey de la caza se adentra de nuevo en coto vedado para celebrar su cumpleaños.

NINTENDO 3DS



Género **Rol / Acción**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Como un cazador, hemos de ayudar a una academia que se dedica a investigar los monstruos que habitan cerca de cuatro aldeas, al tiempo que cumplimos los encargos de caza de sus habitantes.

Desde que nació allá por 2004, Monster Hunter se ha convertido en un fenómeno de masas en Japón. En Occidente le costó asentarse pero, **desde que Nintendo llegó a un acuerdo con Capcom para tener la exclusividad de la saga**, ésta no ha hecho más que crecer, primero en Wii y luego en 3DS, con paso incluido por Wii U. Fruto de ello, llega Generations, una nueva entrega con multitud de contenido inédito que, a la vez, sirve de recopilación histórica, con monstruos, pueblos y personajes icónicos de la serie.

Con nuestro propio cazador personalizado, servimos a **la Wycademia**, una organización que se encarga de analizar a todos los monstruos del mundo. Precisamente, en ellos radica el encanto del juego, pues hay **más de medio centenar** que hacen las veces de jefes finales y cuya dificultad va en creciente aumento. En ese sentido, hay que decir que se ha suavizado bastante la curva de aprendizaje, de modo que las misiones de las primeras treinta horas son bastante accesibles, a poco que nos hayamos agenciado una buena armadura. Sin embargo, una vez que llegamos a **los encargos más avanzados**, la cosa se complica y conviene tener mucha paciencia para lidiar con los bichos, más malhumorados que el mismísimo Cristiano Ronaldo.

Monterías estilosas

Monster Hunter Generations no supone un salto cualitativo tan considerable como el de la entrega de hace año y medio, pero **tiene novedades muy relevantes para la jugabilidad,** en forma de estilos de caza y técnicas. Eso hace que, con cada arma, se pueden enfocar los combates de hasta cuatro formas distintas. Por ejemplo, con el estilo aéreo, el martillo, que es nuestra arma predilecta, resulta mucho más ágil y se puede saltar por los aires, como si del glaive insecto se tratara.

Como no podía ser menos, se mantienen **todas las singularidades que hacen tan especial a la saga**, como el afilado del arma, la imposibilidad de usar objetos



Caza con estilo

Hay que elegir entre cuatro estilos de caza y multitud de técnicas "equipables". El estilo del gremio es el más versátil, en tanto que el de ariete está pensado para recargar rápido los indicadores. El aéreo ofrece mucha agilidad y el de sombra propicia duros contraataques.





Cuatro predestinados

La historia pivota en torno a cuatro nuevos monstruos que están poniendo en peligro las aldeas en las que se ambienta el juego (Bherna, Kokoto, Pokke y Yukumo). Su diseño es fantástico y, lo que es más importante, sus patrones de comportamiento difieren bastante de los de otras bestias, jugando alrededor de los elementos del rayo, el hielo, el agua y el fuego.



Astalos tiene alas de mariposa y un afilado cuerno. Es un gran "electricista".



Gammoth es un mamut gigantesco que intenta succionarnos con su trompa.



Mizutsune, inspirado en el folclore japonés, nos puede atrapar con burbujas.



Glavenus cuenta con una espada por cola. Con ella, se afila la dentadura.



Repiten las catorce armas de MH4: gran espada, martillo, lanza, ballestas... Si el manejo de cada una no era ya lo suficientemente variado, los estilos de caza hacen que haya hasta 56 combinaciones.



Las armas y las armaduras se fabrican con partes de los monstruos cazados, con minerales, con materiales... y con un puñado de monedas para pagarle al herrero.

mientras empuñamos el arma, el "marcado" de los monstruos con bolas de pintura, la limitación de las muertes a un máximo de dos, la búsqueda de recursos para mejorar el equipamiento...

El intento de **hacer más asequible el acceso a los novatos** se observa también en la introducción del modo Gatador. Por primera vez, podemos controlar a los famosos felynes, con sus propias características (como la capacidad de resucitar hasta en siete ocasiones) y en sus propias misiones.

Cooperativo de postín

Por encima de todo lo dicho, **si hay algo que haga grande a Monster Hunter es su genial cooperativo para cuatro,** y Generations, como





Gracias a la estrecha relación de Capcom con Nintendo, habrá equipamiento inspirado en sagas tan notables como Fire Emblem o The Legend of Zelda.



Las principales mejoras visuales se escriben en términos de efectos especiales. Cuando atacamos a un monstruo o nos curamos, los trazos de luz son muy vivos.



TIENTO. La barra de resistencia es una parte vital. Al correr o rodar, hay que cuidarse de no llevarla al límite. Cuando mengua, toca manducar para agrandarla.

PATRONES DE CONDUCTA. Cada monstruo cuenta con sus propias rutinas de ataque, que conviene saber para ahorrarse malos tragos.

Rol con personalidad

Las señas de la saga se mantienen: división de los escenarios en una decena de áreas, huidas de los monstruos para comer o dormir cuando están débiles, uso de objetos a un ritmo "ralentizado"...

Mininos manejables

Por primera vez en la saga, se puede tomar control de los felynes, pensados para que los inexpertos se familiaricen con las mecánicas más fácilmente. Los gatos no tienen barra de resistencia, por lo que pueden encadenar acciones sin cansarse, y pueden morir hasta ocho veces, en lugar de las dos de los cazadores humanos.





En el modo Gatador, combatimos con los felynes que hayamos contratado.

SI NUNCA HABÉIS DADO UN TIENTO A MONSTER HUNTER, ES EL MOMENTO: SU CURVA DE DIFICULTAD ESTÁ MÁS AJUSTADA

ya sucedió con la cuarta entrega numerada, cuenta con servidores online, lo cual es un auténtico puntazo. Francamente, a lo largo de la historia, ha habido pocas sagas con **un cooperativo tan profundo, adictivo y gratificante**. Organizarse con tres amigos para darles matarile a los monstruos más puñeteros es una auténtica gozada. Si 3DS tuviera un chat de voz, sería ya la repera, aunque siempre se puede tirar de programas de voz en un PC para que nuestras partidas de caza estén controladas hasta el detalle.

En lo visual, esta entrega es continuista, pues los fundamentos técnicos de la saga son los mismos desde hace años y, de hecho, muchos de los escenarios son reciclados. Eso sí, el diseño de los monstruos es impecable, en especial el de los nuevos, como los Cuatro predestinados o Malfestio.

Si nunca le habéis dado un tiento a la saga, no tengáis miedo: ahora empezar es más fácil, y te vas a sumergir en uno de los juegos más grandes y satisfactorios que hay.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
De los mejores de 3DS, aunque al motor se le nota ya la edad.

Diversión ★★★★
En solitario ya es genial, pero su cooperativo no tiene rival.

Sonido ★★★
Hay muchas melodías, si bien las voces brillan por su ausencia.

Duración ★★★★
Podéis estar 100 horas y seguirán saliendo misiones nuevas.

El cooperativo es canela fina. Los nuevos monstruos. Los estilos de caza son un plus.

Puede que la dificultad de las primeras misiones haya bajado. Algún fallo de cámara.

Nuestra opinión

Una fórmula ampliada con multitud de matices

No supone una evolución como la de Monter Hunter 4, pero los estilos de caza introducen importantes matices a las catorce armas. Si se juega en cooperativo, es una compra obligada.

Te gustará...

Más que...



Heroes un Ruin

Igual que...



Monster Hunter 4 Ultimate

Total



92



➲**A medida que progreses en las lecciones** verás cómo mejora tu técnica hasta ser capaz de realizar ilustraciones con este nivel de detalle.



➲**La variedad de personajes** y estilos con los que trabajar te permitirán aprender teoría de color, iluminación, poses, expresiones... ¡un curso muy completo!







NINTENDO 3DS





Género **Educativo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **29,95 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

➲Gráficos	★★★
➲Diversión	★★★
➲Sonido	★★★
➲Duración	★★★

Valoración

Aprende a dibujar personajes Disney al tiempo que te diviertes. Le sacarás mucho partido si te gusta la ilustración.

Total
83

Disney Art Academy

La mejor forma de llegar a ser un artista Disney.

La nueva entrega de la serie Art Academy para Nintendo 3DS propone un buen puñado de ejercicios con los que dominar gran variedad de técnicas pictóricas y **aprender a dibujar personajes Disney** o crear los tuyos propios. Lecciones que te valen tanto para dibujar en Art Academy como en cualquier otro programa digital... o **sobre el papel o el lienzo.**

Un curso en tu bolsillo

A lo largo de **45 lecciones** aprenderás todo lo necesario para convertirte en un gran diseñador de personajes, desde los niveles básicos a los avanzados, tocando **todos los aspectos del dibujo y la pintura**: expresiones, retratos, encaje de personajes, teoría de color, teoría de luces y sombras, posturas y técnicas de dibujo en 2D y 3D. La interfaz ofrece diferentes utensilios: pasteles, lápices, rotuladores, óleo... cada uno con sus texturas y grosores, que puedes calibrar.

Avanzando en las lecciones se desbloquean más cursos con nuevos contenidos teóricos, e ilustraciones para **el modo de pintura libre**, en el que puedes dar rienda suelta a tu imaginación con todo lo aprendido y compartirlo en Miiverse. También tienes la opción de usar como referencia imágenes importadas desde la tarjeta SD. Así que este juego es **un estupendo punto de partida** para todos los que deseen ser dibujantes. Y si ya lo eres, mejorarás mucho tus técnicas.



➲**Eliges entre varias técnicas:** lápiz, pastel, rotulador, óleo... y todos los consejos aprendidos te servirán si usas lienzo y papel.

COLECCIONA TUS FICHAS (3)



Tercera entrega de nuestras fichas coleccionables con todos los Yo-kai. Este mes acabamos los robustos y empezamos con los guapos.



67. GLOBTUNDENTE

ATRIBUTO: Agua
RANGO: D
HABILIDAD: Al límite: sobrevive con un PV a un golpe definitivo.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Palmetazo. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Superpinchazo. Pincha a un enemigo y sus PV se van reduciendo gradualmente. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Bofetada Férrea. Poder: 80. Abofetea a un enemigo y puede anular su animáximum. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En los Canales subterráneos (encuentro directo). En el Expendekai, te puede tocar usando una moneda naranja.



68. MONTAÑA LOCA

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: C
HABILIDAD: Al límite: sobrevive con un PV a un golpe definitivo.
COMIDA: Arroz

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Palmetazo. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Granizo. Poder: 20. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Perseverancia. Hace que un aliado se vuelva más tenaz y aumenta su defensa. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Tenacidad Suma. Poder: ---. Da un pisotón en el suelo para aumentar su defensa y atraer los ataques de los rivales. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Encuentro directo en el Túnel abandonado (Monte Arboleda). En el Expendekai, puede salir con una moneda naranja.



69. LORD LAVA

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: B
HABILIDAD: Al límite: sobrevive con un PV a un golpe definitivo.
COMIDA: Arroz

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Palmetazo. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Bendición Volcán. Aumenta los PV de un aliado con sus aguas termales. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Pisotón nocturno. Poder: ---. Da un pisotón en el suelo para aumentar su defensa y atraer los ataques de los rivales. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Colinas del Aura, en el Museo del Estanque Calabaza P1 durante la noche (encuentro directo).



70. REBELCEBÚ

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: E
HABILIDAD: Desquite: Devuelve parte del daño al enemigo.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Cabezazo. Poder: 55. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Alma Rebelde. Trata de aumentar la ira de un rival, pero falla y baja su defensa. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Mirada Soberbia. Poder: 30. Con su mirada, reduce la VEL de los rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Encuentro directo en la Calle Inhóspita (Floridablanca norte). En el 1º y 2º círculo del Infierno Infinito (encuentro directo).



71. CAPORRISTA

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: B
HABILIDAD: Desquite: Devuelve parte del daño al enemigo.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Machacacráneos. Poder: 130. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Alma Rebelde. Trata de aumentar la ira de un rival, pero falla y baja su defensa. Alcance: un enemigo.
- **Animáximun:** Cara de Gángster. Poder: 100. Asusta a sus rivales y reduce su velocidad. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Encuentro directo en Colinas del Aura: Museo del Estanque Calabaza durante la noche. Expendekai: te puede salir usando una moneda naranja. Evoluciona de Rebelcebú en nivel 26.



72. HERMANIÓN

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: A
HABILIDAD: Desquite: Devuelve parte del daño al enemigo.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Machacacráneos. Poder: 130. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Meteoro. Poder: 80. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Cólera. Llena de rabia a un rival y hace que ataque a quien tenga cerca. Alcance: un enemigo.
- **Animáximun:** Batazo Brutal. Poder: 180. Da un brutal batazo. Ataque crítico o fallo. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Colinas del Aura, encontrando la Zona Yo-kai 27: Cita a remos. Yo-kai World: Camino del Camorrista (encuentro directo). Expendekai: Puede salir con una moneda naranja.

73. PEGARABAJO

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: B
HABILIDAD: Rompedefensa: al atacar, ignora la guardia del rival.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐



ATAQUES:
- **Ataque:** Golpe Curvado. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Rinopoder. Dota a un aliado de la FUE proporcional de un escarabajo rino. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Megacornada. Poder: 150. Da un potente golpe a un rival con su cuerno. Alcance: un enemigo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en los árboles del Sendero durante la noche (Monte Arboleda).

74. ENORMARABAJO

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: S
HABILIDAD: Rompedefensa: al atacar, ignora la guardia del rival.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐



ATAQUES:
- **Ataque:** Machacacráneos. Poder: 130. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Poder sin igual. Aumenta la fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Rompecuernos. Poder: 180. Golpea a un enemigo con su cuerno. Alcance: un enemigo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en los árboles de la zona de la Pescadería durante la noche (Floridablanca norte).
Fusionando Pegarabajo + Alma invencible.

75. CUERNARABAJO

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: S
HABILIDAD: Rompedefensa: al atacar, ignora la guardia del rival.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Machacacráneos. Poder: 130. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Meteoro. Poder: 80. Tierra. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Energía Épica. Mejora la defensa de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Explosión Cuerno. Poder: 200. Golpea a un enemigo con su cuerno y la fuerza de un camión. Alcance: un enemigo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente en los árboles del Sendero de Monte Arboleda durante la noche.

76. CASTELIUS III

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: C
HABILIDAD: Defensa Bronce: reduce los daños por tierra y viento.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐



ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Broncenergía. Recubre a un aliado de bronce y mejora su defensa. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Autodestrucción. Poder: 180. Explota provocando daños a aliados y enemigos. Alcance: Todos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Encuantro directo en la Obra P1 y P2 (Floridablanca sur).

77. CASTELIUS II

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: B
HABILIDAD: Guardia Argéntea: reduce los daños por hielo y fuego.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐



ATAQUES:
- **Ataque:** Placaje. Poder: 60 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Energía Argéntea. Recubre de plata a un aliado y aumenta su defensa. Alcance: un alido.
- **Animáximun:** Guardia Plateada. Poder: ---. Aumenta su DEF y atrae los ataques de los rivales. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Encuentro directo en el Museo del Estanque Calabaza durante la noche (Colinas del Aura).
Fusionando Castelius III + Castelius III.

78. CASTELIUS I

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: A
HABILIDAD: Defensa oro: reduce el daño por agua y trueno.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐



ATAQUES:
- **Ataque:** Rompehuesos. Poder: 100. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Energía Áurea: recubre de oro a un aliado y mejora su Defensa. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Aydiós final. Poder: 250. Explota provocando daños a enemigos y aliados. Alcance: Todos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Floridablanca sur, dentro del huevo dorado.
Fusionando Castelius II + Castelius II.

79. MAXICASTELIUS

ATRIBUTO: Aire
RANGO: S
HABILIDAD: Defensa Platino: recuce los daños por aire, hielo y agua.
COMIDA: lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐



ATAQUES:
- **Ataque:** Rompehuesos. Poder: 100. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Energia Platínica. Recubre a un aliado de platino y aumenta su defensa. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Guardia Platino. Poder: ---. Aumenta su DEF y atrae los ataques de los rivales. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en los árboles del Parque del Estanque Calabaza durante la noche (Colinas del Aura).
Fusionando Castelius I + Lingote de platino.

80. ROBONYAN

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: A
HABILIDAD: Defensor: se pone en guardia cuando va al frente.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐



ATAQUES:
- **Ataque:** Puño Misil. Poder: 100. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Poder de Acero. Vuelve la piel de un aliado dura como el acero y aumenta su DEF. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Guardia Felina. Poder: ---. Aumenta su DEF y atrae los ataques de los enemigos. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en la basura y cajas de cartón de la Obra (Floridablanca sur). Expendekai: te puede tocar usando monedas de juego de Nintendo 3DS.

81. AUREONYAN

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: S
HABILIDAD: Defensa oro: reduce el daño por Trueno y agua.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐



ATAQUES:
- **Ataque:** Puño Misil. Poder: 100. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Poder Dorado. Hace brillar como el oro la piel de un aliado y aumenta su defensa. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Ronroneo Dorado. Poder: ---. Aumenta los atributos de los aliados con su poder áureo místico. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Expendekai: te puede tocar usando una moneda naranja.

82. POM

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: S
HABILIDAD: Aislante: reduce el daño por ataques de trueno.
COMIDA: Vegetales



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Apisonadora
Poder: 60
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Madre Tierra. Restaura progresivamente los PV de un aliado con el poder de la tierra. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Colapso Total. Poder: 300. Una explosión que daña a enemigos y aliados. Alcance: todos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Te da su medalla al completar la Petición 110: Flores en el templo.

83. FLUS

ATRIBUTO: Agua
RANGO: S
HABILIDAD: Cuerpo Especial: al ser abatido, los yo-kai al frente ganan PV.
COMIDA: Vegetales



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Apisonadora
Poder: 60
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua.
Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Energía Oceánica. Mejora los atributos de un aliado con el poder del Océano. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Guardia Oceánica. Poder: ---. Se prepara para traer los ataques de los enemigos subiendo su DEF. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, lo encuentras en el agua del Parque Rompeolas cuando es de noche y está lloviendo (Floridablanca sur).

84. DESLUMBRELLA

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: E
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Hamburguesa



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15.
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Cambio de Look. Convierte a un yo-kai en alguien estridente al que todos atacan. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Punzada cuca. Poder: 17 x 5. . Pincha repetidamente con su elegante paraguas a sus rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En el Solar escondido de Cumbres Floreadas (encuentro directo).

85. RECHINELLA

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: C
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Hamburguesa



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Lluvia Punzante.
Poder: 10 x 5. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Llamarada. Poder: 50. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Generosidad. Hace que un Yo-Kai se vuelva súper generoso y reparta dinero. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Parasol Prisma. Poder: 22 x 7. Pincha a los rivales con su paraguas. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en la hierba y arbustos de Colinas del Aura por la noche. También en Colinas del Aura, dentro del Museo del Estanque Calabaza por la noche (encuentro directo). Fusionando a Deslumbrella + Cupístolo.

86. ESQUEBELLA

ATRIBUTO: Agua
RANGO: B
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Hamburguesa



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Multipuñalada. Poder: 12 x 3.
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Generosidad. Hace que un Yo-Kai se vuelva súper generoso y reparta dinero. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Lluvia Radiante. Poder: 160. Agua. Daña a al rival con una lluvia torrencial. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Colinas del Aura, en el Museo del Estanque Calabaza P1 por la noche (encuentro directo).
Expendekai: Te puede tocar usando una moneda rosa.

87. NINGARRA

ATRIBUTO: Aire
RANGO: E
HABILIDAD: Recato: baja la probabilidad de recibir ataques.
COMIDA: Refresco



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Corte al paso.
Poder: 15.
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Ninjitsu Cigarra. Aumenta la velocidad de un Yo-kai con sus habildiades ninja. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Corte de Cigarra. Poder: 17 x 5 . Corta nerviosamente a sus enemigos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente en los árboles de Floridablanca norte y Cumbres Floreadas.
Se hace amigo tuyo automáticamente en el capítulo 01.

88. HABILGARRA

ATRIBUTO: Aire
RANGO: C
HABILIDAD: Recato: baja la probabilidad de recibir ataques.
COMIDA: Refresco



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Corte Doble.
Poder: 18 x 2
Alcance: un rival.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Ninjitsu Cigarra. Aumenta la velocidad de un Yo-kai con sus habildiades ninja. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Sombra Veloz. Poder: ---. Sube la velocidad de los aliados. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente en en los árboles de Colinas del Aura, por la noche. Expendekai: Te puede tocar usando una moneda rosa. Evoluciona de Ningarra al nivel 21.

89. CANTIGARRA

ATRIBUTO: Aire
RANGO: B
HABILIDAD: Vista de lince: sus ataques nunca fallan.
COMIDA: Refresco



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Corte Doble.
Poder: 18 x 2
Alcance: un rival.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Ninjitsu Cigarra. Aumenta la velocidad de un Yo-kai con sus habildiades ninja. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Sombra Veloz. Poder: ---. Sube la velocidad de los aliados. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en los árboles del Parque del Estanque Calabaza (Colinas del Aura) durante el día.
Expendekai: te puede tocar usando una moneda rosa.

90. ESCANLOFRÍO

ATRIBUTO: Hielo
RANGO: E
HABILIDAD: Perforación: siempre inflige daño elemental.
COMIDA: Ramen



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bocado.
Poder: 15
Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Tiritona. Hace que un rival tirite de frío y reduce su Fuerza. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Impacto Témpano. Poder: 60. Hielo. Lanza témpanos de hielo. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en el agua del Estanque Siluro de Monte Arboleda. Encuentro directo en la Callejuela Oculta del Solar Escondido (Cumbres Floreadas). Encuentro directo en el Infierno Infinito: 7º círculo.
Expendekai: puede salirte con una moneda rosa.

91. FRIHUAHUA



ATRIBUTO: Hielo
RANGO: S
HABILIDAD: Perforación: siempre inflige daño elemental.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Ventilación. Poder: 50 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ventisca. Poder: 80. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Glaciación. Hace tiritar a un enemigo y reduce su velocidad. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Bajo Cero. Poder: 130. Produce una explosión helada que daña al rival. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en el agua del Estanque Siluro (Monte Arboleda).
Fusionando a a Escanlofrío + Capa de ventisca.

92. LAVADENCO



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: S
HABILIDAD: Ignífugo: reduce el daño por ataques de fuego.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Ventilación. Poder: 50 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Calcinar. Poder: 80. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Corazón ardiente. Inflama de pasión el corazón de un aliado y aumenta su fuerza. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Ola de calor. Poder: 140. Abruma a sus rivales con una ola de calor. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 7.º círculo (encuentro directo).

93. JIBANYAN



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: D
HABILIDAD: Adrenalina: aumenta su poder por cada rival que derrote.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Garras afiladas. Poder: 10 x 2 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ascua. Poder: 20. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** No tan rápido. Reduce la velocidad de un enemigo con un sello paralizante. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Patitas Furiosas. Poder: 20 x 5. Ataca a sus enemigos con sus patitas. Alcance: todos los rivales

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 5.º círculo y 6.º círculo (encuentro directo).
Se hace amigo tuyo automáticamente en el capítulo 02.

94. ESPINYAN



ATRIBUTO: Aire
RANGO: B
HABILIDAD: Espinadefensa: devuelve daño al rival mientras se defiende.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Ventilación. Poder: 50. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Tornado. Poder: 50. Aire. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Pincho. Perfora a un rival con miles de pinchos y sus PV bajan gradualmente. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Patitas Espinosas. Poder: 23 x 7. Saca las uñas y golpea a sus oponentes. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Puede hacerse amigo tuyo al encontrar la Zona Yo-kai 18: Mola ir sobre ruedas.
Fusiona a Jibanyan + Ejemtos.

95. PELOCHYAN



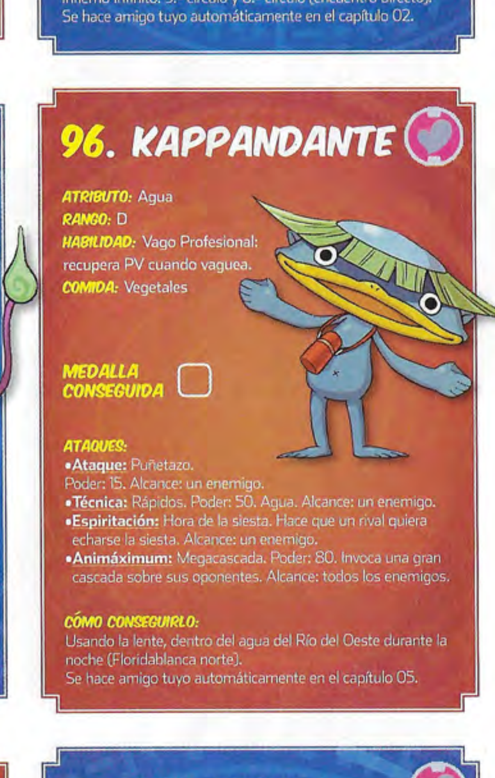
ATRIBUTO: Fuego
RANGO: B
HABILIDAD: Tupé: esquiva los cabezazos de los enemigos.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Señora Patada. Poder: 100. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Delincuencia. Hace que un rival se vuelva malvado y ataque a sus aliados. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Te Doy pa 'l pelo Poder: 130. Daña y confunde a sus enemigos con una ola de pura maldad. Alcance: Todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Puede hacerse amigo tuyo al encontrar la Zona Yo-kai 18: Mola ir sobre ruedas.
Fusiona a Jibanyan + Rebelcebú

96. KAPPANDANTE



ATRIBUTO: Agua
RANGO: D
HABILIDAD: Vago Profesional: recupera PV cuando vaguea.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puñetazo. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Hora de la siesta. Hace que un rival quiera echarse la siesta. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Megacascada. Poder: 80. Invoca una gran cascada sobre sus oponentes. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, dentro del agua del Río del Oeste durante la noche (Floridablanca norte).
Se hace amigo tuyo automáticamente en el capítulo 05.

97.KAPPADACHÍN



ATRIBUTO: Agua
RANGO: A
HABILIDAD: Perforación: siempre inglige daño elemental.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Corte Doble. Poder: 18 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Cascada. Poder: 80. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Poder Torrencial. Mejora el ESP y la concentración de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Tajo Torrencial. Poder 120. Agua. Corta a los enemigos con su espada. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En la Zona Comercial, en el Hospital Nocturno PB, P1 , P2 y P3 (encuentro directo). Usando la lente dentro del agua en el Río del este (Cumbres floreadas).
Evoluciona de Kappandante en nivel 32.

98.KAPPARFISTA



ATRIBUTO: Agua
RANGO: A
HABILIDAD: Perforación: siempre inglige daño elemental.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Corte doble. Poder: 18 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Cascada. Poder: 80. Agua. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Poder del Surf. Hace que un aliado se mueva tan rápido que parece que surfea. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Tajo Temerario. Poder: 130. Agua. Corta a los enemigos con su espada. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Usando la lente, en Floridablanca sur: en el agua de la playa del Parque Rompeolas durante el día.
Expendekai: te puede tocar usando una moneda rosa.

99. KOMASAN



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: D
HABILIDAD: Alfa: su ESP sube si tiene Yo-kai Omega adyacentes
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puñetazo. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Llamarada. Poder: 50. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Quemadura. Quema a un rival, reduciendo gradualmente sus PV. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Baile espiritual. Poder: 90. Invoca un fuego fatuo que daña a sus enemigos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Infierno Infinito: 1º círculo y 2º círculo (encuentro directo).
Se hace amigo tuyo automáticamente en el capítulo 07.

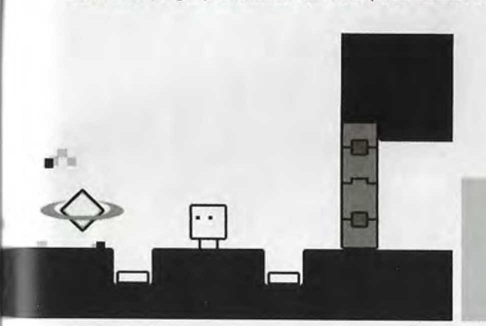


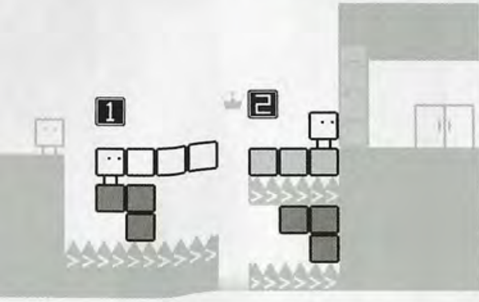


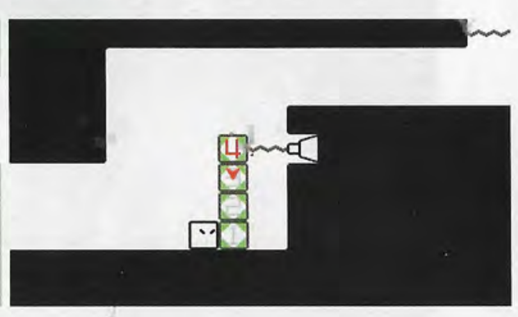
Ahora puedes crear dos grupos de bloques al mismo tiempo, a diferencia del primer juego, permitiendo resolver puzles de formas muy originales.



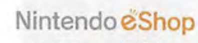
Las bonificaciones al completar el nivel alcanzan el 100% si te haces con todas las coronas ocultas. No es demasiado difícil si piensas un poco.

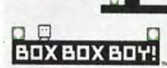






Nintendo eShop







Género **Saltos, Puzles**
Compañía **HAL Laboratory, Inc**
Jugadores **1**
Precio **4,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★

Valoración

BOXBOXBOY! alcanza el equilibrio entre calidad y precio. Para los amantes de los puzles, es perfecto.

Total
81

BOXBOXBOY!

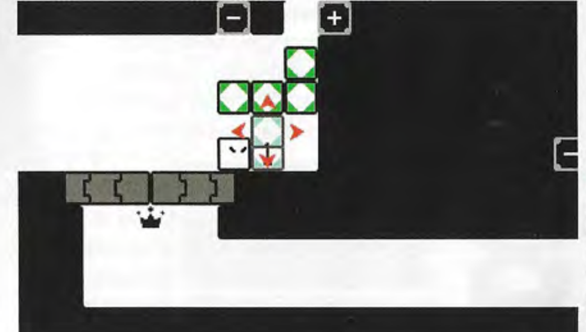
Muchas veces el encanto reside en la sencillez.

El genial Qbby ha vuelto más adorable que nunca para conquistar nuestras portátiles por segunda vez. Los creadores de Kirby, **HAL Laboratory Inc.,** sorprendieron con la primera aventura de este nuevo héroe cúbico y se han aventurado a lanzar una segunda para hacernos disfrutar más aún.

Diversión al cuadrado

BOXBOXBOY! es un juego de plataformas y puzles en el que recorremos **más de 120 niveles** con el objetivo principal de alcanzar la salida, y el secundario de recoger coronas. Y para ello Qbby es capaz de **crear grupos de bloques** de diferentes formas con los que activar interruptores, bloquear peligros, etc... Así, además de habilidad, hace falta pensar para descubrir cómo usar los bloques en cada situación. La novedad de esta segunda entrega es que podemos crear **dos set de bloques** al mismo tiempo, lo que permite situaciones más variadas y complejas. La duración ronda entre **las 6-7 horas,** aunque se incrementa si completamos los niveles extra. Además, como incentivo, si jugaste a BOXBOY! puedes desbloquear los atuendos que compraste para usarlos en esta secuela.

Quizá el único pero es que acabarlo es fácil, pero no así hacerse con sus extras. BOXBOXBOY! nos hace retroceder en el tiempo y volver a la época retro para relajarnos mientras pasamos un buen rato.



Según avanzamos, Qbby aprende a formar grupos con más cajas. Así va subiendo la dificultad de los niveles.

EL DATO
El juego ofrece 10 galácticos niveles principales, un emocionante prólogo y 8 niveles secretos.





Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1-2**
Precio **49,99 €**
videogames.lego.com



Argumento
Tras la caída del Imperio Galáctico, la terrible Primera Orden intenta devolver la tiranía a la Galaxia. Y el destino querrá que un puñado de héroes, encabezados por la joven Rey, tengan que impedirlo.

LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza

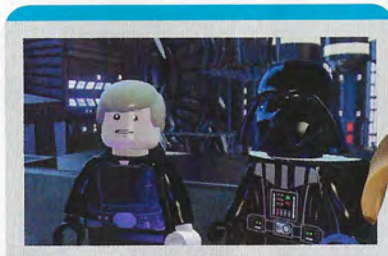
La Fuerza es muy intensa en estos muñecos...

Allá por 2005 llegó a los sistemas de la generación de GameCube un título en apariencia modesto, pero destinado a hacer historia. **LEGO Star Wars**, de **TT Games**, sorprendió al mundo por su refrescante mezcla de acción, saltos, exploración, sencillos puzles y toneladas de humor. Y se convirtió en el primero de una estirpe de decenas de juegos que han **convertido en muñecos de LEGO** a los más famosos personajes de la cultura popular de nuestro tiempo. Ahora, 11 años después, TT Games vuelve a la licencia que los lanzó a la fama...

La galaxia en peligro

LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza recrea la peli del mismo nombre... y más, porque añade escenas que te permitirán conocer, por ejemplo, más detalles sobre el personaje Lor San Tekka o **por qué C-3PO tiene ahora el brazo rojo**. Un enorme atractivo para los fans.

El modo Historia nos ofrece **10 largos niveles** ambientados en planetas como **Jakku** o **Takadona**, en los que manejamos a todos los personajes de la peli con el típico



Personajes clásicos
El prólogo recrea las escenas finales de "El Retorno de Jedi". En total, de los más de 200 personajes jugables, 35 son de las anteriores trilogías. Para debloquearlos hay que conseguir Ladrillos de Carbonita.



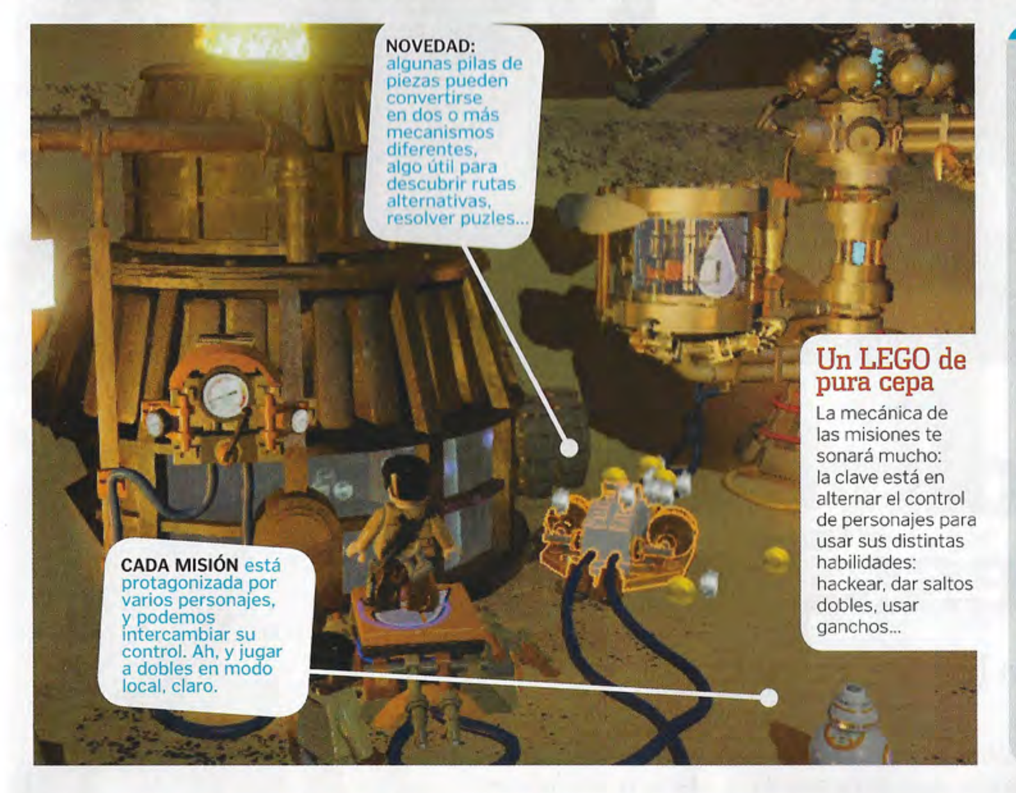




Desde Jakku a la estación Star Killer, visitaremos todos los escenarios de la peli (y alguno más) con la típica mezcla de acción, exploración y humor de los LEGO.



El juego muestra varias escenas que no vimos en la peli, y que nos permitirán profundizar en situaciones y personajes. Todo un puntazo para los fans.



Un LEGO de pura cepa

La mecánica de las misiones te sonará mucho: la clave está en alternar el control de personajes para usar sus distintas habilidades: hackear, dar saltos dobles, usar ganchos...

Naves legendarias

Las fases en las que pilotamos naves como el TIE-Fighter, el Halcón Milenario o el X-Wing de Poe Daremon son muy abundantes. Las hay de scroll dirigido y otras en las que nos movemos libremente por amplias zonas, y en general son de lo más emocionante y divertido de la aventura. Las mejores en un LEGO hasta la fecha





En momentos concretos, pasamos a seguir la acción desde la cabina.

LAS ESCENAS DE ACCIÓN, COMO LAS BATALLAS DE BÁSTERS Y LAS FASES DE NAVES, BRILLAN EN ESTE LEGO

desarrollo de los LEGO: luchamos, saltamos, resolvemos puzles y exploramos en busca de toneladas de secretos. Pero el juego trae novedades, como **las batallas de Blásters**: escenas de disparos en las que seguimos la acción desde la espalda del personaje y en las que usamos coberturas para protegernos. Estos fragmentos, más las batallas de naves (sin duda las mejores que hemos visto hasta ahora en un LEGO), hacen que el componente de acción añada más que nunca.

Además, hay pequeños detalles nuevos, como el sistema de combos, muy sencillo pero que permite duplicar el número de tuercas que ganas por cada enemigo caído.

LEGO nunca falla

Así, **TT Games** vuelve a ofrecernos un gran juego, capaz de **enamorar a fans de la saga** de todas las edades. Sí, parece que la compañía ha dejado su capacidad de sorprender en un segundo plano, pero a cambio nos ofrece títulos con un gran acabado y muy entretenidos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Personajes muy bien animados y escenarios detalladísimos.

Diversión ★★★
Su combinación de géneros da como resultado un juego ágil.

Sonido ★★★★
La música y las voces de (casi) todos los dobladores de la peli.

Duración ★★★
La historia dura unas 10 horas. Más del doble con los extras.

Las novedades como las batallas de blasters añaden agilidad al desarrollo típico.

Es fácil, como siempre, lo que puede alejar a los jugadores que busquen reto.

Nuestra opinión

En una galaxia muy, pero que muy divertida...

Sobre la mezcla de géneros de siempre, e igual de fácil, un nuevo juego de LEGO que conquista por el cariño con el que representa la franquicia. Las escenas de tiros y naves son un acierto.

Te gustará...

Más que... LEGO Batman 3 — Menos que... LEGO Marvel Super Heroes



Total



83

EL DATO
Avex Group, compañía puntera en la industria musical japonesa, ha producido las canciones del juego.







Género **Rol**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **59,99 €**
(eShop)
74,95 € (Ed. Limitada)
www.nintendo.es



Argumento

Los jóvenes Itsuki, Tsubasa y Touma se unen a Fortuna Entertainment, una agencia de talentos que se enfrenta en secreto a la amenaza de los Mirage, criaturas de otra dimensión.

Tokyo Mirage Sessions #FE

Rol en la industria del espectáculo.

Si hiciéramos una lista de las mejores sagas de rol japonés de la historia, es muy probable que **Shin Megami Tensei** y **Fire Emblem** estuviesen en el top 5. Por eso, este crossover es un sueño hecho realidad para los fans del género... ¡y no va a defraudarnos!

En el corazón de Tokio

Tokyo Mirage Sessions #FE se ambienta en **el Tokio contemporáneo**, como es habitual en los Shin Megami Tensei. El gran protagonista es Itsuki Aoi, un estudiante de instituto cuyos mejores amigos están decididos a entrar en la industria del espectáculo como cantantes y actores. Pero desarrollar el talento como artista conlleva sus peligros: hay **seres de otra dimensión**, conocidos como Mirage, que se nutren de Performa, una energía especial que es mucho más intensa en quienes destacan por su arte. Por este motivo, hay una serie de ataques en Tokio que tienen como objetivo eventos como castings y conciertos, en los que Mirage malvados tratan de **secuestrar a artistas** para llevarse sus Performa. Pero no todos los Mirage son malos. Algunos de ellos son bondadosos y ayudan a nuestros



Fortissimo Edition

Esta edición limitada es la única manera de tener el juego físico en Europa. Incluye un libro de ilustraciones, una selección musical en CD, tarjetas, pegatinas y un código de descarga de contenido extra. Si no la encontráis, tenéis la versión digital en la eShop.

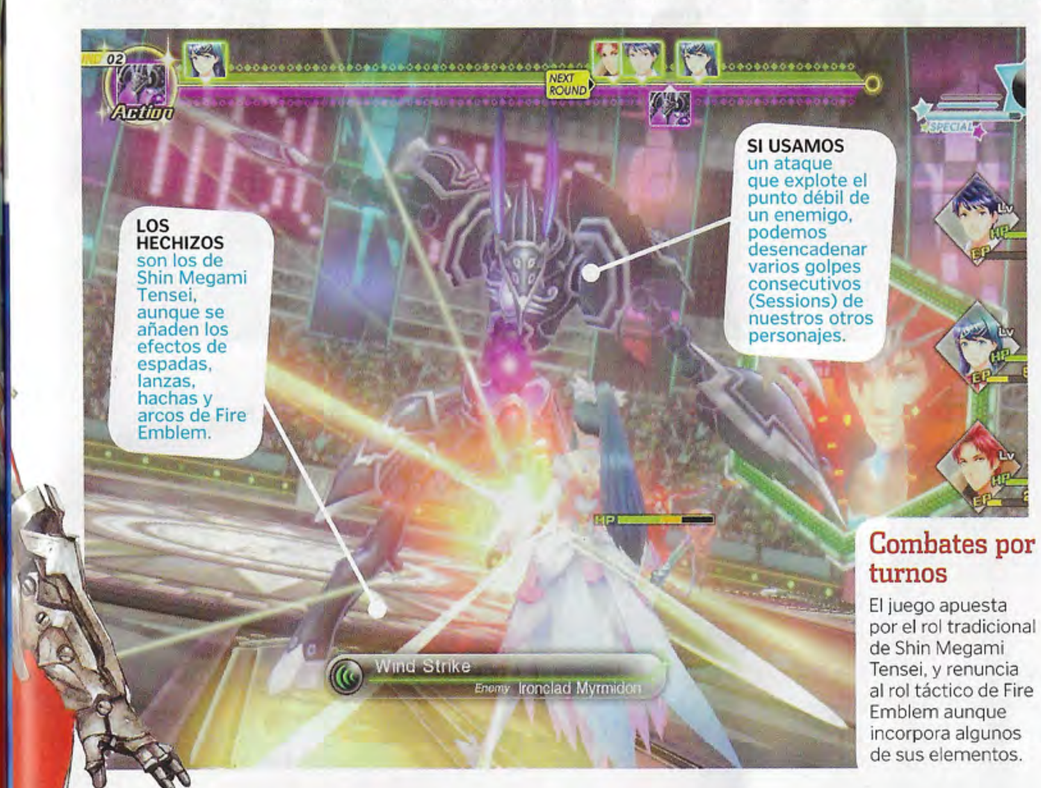




Tokyo Mirage Sessions #FE es un juego de rol único, que mezcla los combates por turnos, seres de fantasía y el mundo de la música pop nipona como trasfondo.



El juego se desarrolla en el Tokio actual. Esto es Shibuya, uno de los distritos más transitados. En estas calles hay tiendas, cafeterías, personajes y secretos.



SI USAMOS un ataque que explote el punto débil de un enemigo, podemos desencadenar varios golpes consecutivos (Sessions) de nuestros otros personajes.

LOS HECHIZOS son los de Shin Megami Tensei, aunque se añaden los efectos de espadas, lanzas, hachas y arcos de Fire Emblem.

Combates por turnos

El juego apuesta por el rol tradicional de Shin Megami Tensei, y renuncia al rol táctico de Fire Emblem aunque incorpora algunos de sus elementos.

Los Mirage son armas

Tiki, una carismática chica que aparecía tanto en los primeros Fire Emblem como en Awakening, nos ayuda a transformar a nuestros Mirage en nuevas armas, y también a que nuestros personajes aprendan útiles habilidades. Es necesario que le llevemos ciertos tipos de Performa, que por lo general se obtienen en combate.





Con cada arma, el personaje aprende nuevos movimientos de combate.

SU JUGABILIDAD ES MÁS PROPIA DE SHIN MEGAMI TENSEI, PERO TAMBIÉN HAY ELEMENTOS DE FIRE EMBLEM

personajes, que gracias a la **simbiosis entre humanos y Mirage** se convierten en Mirage Masters y son capaces de obtener un gran poder para luchar. Los Mirage son **personajes de Fire Emblem** rediseñados como Chrom, Tharja, Caeda o Cain.

El mundo de los Mirage

Cada vez que algún Mirage malvado irrumpe en Tokio se abre un portal hacia el Idolasphere, **el mundo de estos seres** al que debemos cruzar para rescatar a los artistas que hayan raptado. Cada portal nos lleva a una extensísima mazmorra en la que debemos pelear por turnos contra multitud de enemigos. Los combates siguen mecánicas similares a las de otros Shin Megami Tensei (y también los mismos hechizos), pero con características propias muy destacables. Explotar **las debilidades elementales** de nuestros enemigos es crucial: al atacar su punto débil desencadenamos ataques complementarios de nuestros compañeros, conocidos como Sessions, y así asestamos una eficaz sucesión de golpes.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Su estética derrocha personalidad y Tokio luce bien.

Diversión ★★★
Gran sistema de combate y un mundo fascinante y único.

Sonido ★★★★
Voces japonesas de calidad y una gran banda sonora pop.

Duración ★★★★
50 horas de aventura, sin contar las misiones secundarias.

Una experiencia de rol muy placentera. Banda sonora pop de gran calidad.

Los textos están en inglés. No tiene opción para jugar en modo Off-TV.

Nuestra opinión

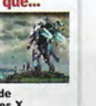
Un juego de rol largo, fascinante y divertido

Un crossover muy original, que es básicamente un Shin Megami Tensei con muchos guiños a Fire Emblem, pero que además cuenta con una personalidad propia muy marcada. En inglés, eso sí.

Te gustará...

Más que... Citizens of Earth

Menos que... Xenoblade Chronicles X



Total

87



Beck destruye a tiros a los enemigos y se lanza con su impulso horizontal para tocarlos antes de que desaparezcan. Así mejora su puntuación.



Superar sus 8 niveles nos lleva poco más de cinco horas. Pero después nos queda rejugarlos y disfrutar de modos extra, como retos para dos jugadores online.







Wii U



Género	**Saltos / Acción**
Compañía	**Comcept / Inti Creates**
Jugadores	**1 (2 online)**
Precio	**19,99 €**
www.mightyno9.com	

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★

Valoración

Un arcade con buenas mecánicas pero con gráficos y diseño de niveles poco pulidos. Aun así, entretiene.

Total
70

Mighty No. 9

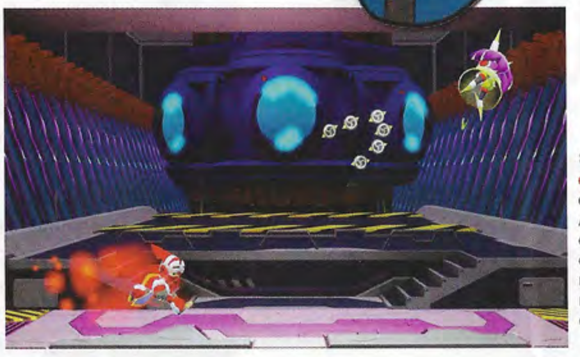
Una actualización de los robots clásicos.

Por fin, el nuevo juego de **Keiji Inafune**, creador de Mega Man, ha llegado a nuestras Wii U tras su exitosa campaña de Kickstarter y un accidentado desarrollo, lleno de retrasos. Un homenaje a los clásicos de **acción y plataformas 2D**... con buenas ideas que no alcanzan todo su potencial.

Los poderosos 9

En el futuro, los combates entre **los Mighty, unos poderosos robots**, son un entretenimiento masivo. Pero un virus ha trastornado a 8 de ellos y solo Beck, el Mighty No. 9, puede impedir que nos ataquen.

Con este atractivo argumento afrontamos **8 grandes niveles 2D** repletos de robots enemigos, peligrosos saltos y algún que otro camino alternativo. La principal arma de Mighty es el cañón en su brazo, pero la gracia no está solo en acabar con los malos: cuando Beck vence a un enemigo, si se lanza contra él usando su impulso horizontal y le toca inmediatamente, absorbe su energía y aumenta su puntuación. Vale, lo has adivinado: el juego te reta a que repitas esta técnica a toda velocidad para lograr más puntos. Una mecánica adictiva, pero que no acaba de aprovecharse: **el diseño de niveles es muy horizontal** y poco sorprendente, y los gráficos, flojos. Así, el juego queda para los amantes de los clásicos, que sabrán sacarle su jugo rejugando sus niveles.



Al final de cada nivel nos espera un jefe. Algunas de estas batallas ofrecen los mejores momentos del juego.









Wii U

- AVENTURA RPG
- INTELLIGENT SYSTEMS
- 7 DE OCTUBRE

Paper Mario Color Splash

Wii U recibirá un baño de pintura el 7 de octubre.



El mejor papel del GamePad

Además de seleccionar las **cartas** en los combates, la acción pasará a la pantalla táctil para recortar partes del escenario con el stylus o el dedo, y también será compatible con el **modo Off-TV**.

Tras asistir a su presentación, nuestras sensaciones ante el regreso de Paper Mario a una consola de sobremesa se resumen en que la saga ha recuperado su color con litros de ideas frescas, más centradas en la **aventura** y los **puzles**, con toques RPG que se plasman en un sistema de **cartas** muy rolero.

Carta blanca para pintar

Lo primero que nos llamó la atención es lo genialmente bien que le sienta el HD al universo papelero, que además sorprenderá integrando llamativas **escenas del mundo real:** vimos como, en la azotea del edificio de una gran ciudad, un extintor gigante apagaba las llamas del martillo de Morton. Es uno de los originales ataques que desatan las cartas durante las batallas contra los jefes. También nos sorprendieron los recortes, que transforman escenarios como la Torre Carmesí en una hoja que pasa a la pantalla táctil, donde **recortar por la línea de puntos** para desplazarnos al otro lado del papel.

Tampoco faltarán las pulsaciones de botones en el momento justo para infligir más daño al enemigo, los objetos ocultos por doquier, escenarios que se pliegan sobre sí mismos y juegos de palabras *made in Nintendo* que nos han dejado muy buena "impresión". ¿Lo pilláis? ;P

Impresiones:

- **Buenas ideas y espectáculo HD.**
- **¿Retomará la esencia original de la saga?**





La carta del gato de la suerte activa la animación más surrealista de Color Splash.





ENTREVISTA A RISA TABATA

Productora Asistente de Paper Mario Color Splash



Empleada de Nintendo desde 2001, su primera labor en la compañía fue como **asistente de Kensube Tanabe** en la supervisión de **Metroid Prime**, en Retro Studios. Después ha sido asistente de producción en **Captain Rainbow** (Wii), **DKC Returns** (Wii), **DKC Tropical Freeze** (Wii U), además de asistente de dirección y diseñadora de **Game & Wario** (Wii U). Quién tuviera su currículum.

¿Mario coleccionará las cartas del juego? ¿Tendremos que repetir zonas para conseguirlas todas?

Bueno, coleccionarlas no será lo principal, aunque sí hay cierta aleatoriedad en la forma en que aparecen. Las cartas especiales se consiguen coloreando ciertos objetos o derrotando a enemigos. Pero también encontramos objetos del mundo real que Mario debe exprimir hasta sacarles toda la pintura, extraerles la esencia y dejarlos planos, como el Maneki-neko (gato de la suerte japonés). Así es como se consiguen las más de 20 cartas disponibles en la aventura.

¿Hay algún tipo de mejora del personaje, como en los juegos de rol?

Hay que recordar que éste es un juego de acción y aventura, pero sí hay formas en las que mejorar a Mario. Podemos hacer que el personaje use hasta cuatro cartas (se empieza con una); también recogemos mazos al derrotar a ciertos enemigos, que nos permiten acumular más pintura. El uso de más cartas y más pintura añade estrategias diferentes a los combates. Cuanto más avanzamos, encontramos cartas más poderosas que requieren más pintura.

¿Qué posibilidades permite la ambientación en un mundo de papel?

Hay tantas posibilidades que no se cuál mencionar primero. Se puede enrollar el suelo y los rollos de papel, como los de papel higiénico para abrir puertas. Para girar el rollo, hay que activar una fuente, de modo que el agua mueva el cilindro como un molino. También tenemos que quitar tiras de papel adhesivo para desplegar algunas plataformas.

¿Habrá retos mas profundos para los jugadores más expertos?

Sí, por supuesto, no sólo se trata de terminar del juego, sino de encontrar todos los elementos coleccionables. Hay un viejo amigo de color verde que estará oculto en algunos escenarios... y los jugadores se van a entretener mucho buscando todos sus escondites. Por otra parte, en el mapa podemos ver el porcentaje que hemos coloreado en cada nivel y, a veces, tendremos que retroceder para usar nuestro martillo con algunos elementos que se nos hayan pasado. Puede que una persona termine el juego y sólo haya conseguido colorear el 30% de los objetos que hay repartidos por el escenario. Quien logre acabar Paper Mario: Color Splash al 100% va a conseguir algo muy especial.



Mario va armado con un martillo durante el comienzo del juego, pero ¿será ésta su única arma o le veremos utilizar otros objetos, como la manguera de Super Mario Sunshine de GameCube?

Para pintar, en este juego, sólo vamos a utilizar el martillo de pintura, porque siempre es divertido aplastar cosas a martillazos. Es una herramienta muy especial.

¿Qué usos le da Paper Mario a la pantalla táctil de Wii U y al giroscopio o sensor de movimiento?

Hay un elemento de juego principal por el que usamos la pantalla táctil, además de pintar y lanzar las cartas. En un momento dado, podemos comprimir la pantalla y pasarla de 3D a 2D, en la pantalla del Wii U GamePad. En ese instante, podemos usar el dedo para cortar el escenario por líneas de puntos y así resolver una serie de puzles. Pero no hay acciones que aprovechen el sensor del movimiento. Lo que sí se podrá es jugar en modo Off TV en la pantalla del mando en lugar del televisor.

¿Nos puedes confirmar si habrá soporte para figuras amiibo y si se lanzarán nuevos amiibo de Paper Mario con el juego?

No, Paper Mario no hará uso de los amiibo. A mí me habría gustado que se lanzase una amiibo especial de Paper Mario, pero como tendría que ser de papel, se doblaría y no tendría mucho sentido (Risa Tabata ríe mientras hace el gesto con la mano).

¿Hay algún motivo por el que Paper Mario no se ha mostrado en abierto en el stand del E3 junto a Zelda: Breath of the Wild como uno de los últimos grandes juegos de Wii U?

El motivo principal es, básicamente, la decisión de Nintendo de centrarse en Zelda, pero estoy muy feliz de que algunos medios hayáis podido venir aquí y probar el juego a puerta cerrada (*Esta entrevista se realizó en el E3, junto al stand de Nintendo*).



Severed será una aventura que mezclará acción, exploración, puzles y toques de rol. Y se manejará integramente con la pantalla táctil del GamePad.



Sasha es una guerrera que ha perdido un brazo y que busca a su familia en un mundo de pesadilla. Su única mano me basta para ser formidable con la espada.









- ROL / ACCIÓN
- DRINKBOX
- 3º Trimestre 2016



Severed

¿Te atreves a explorar este extraño sueño?

Si al ver las imágenes del juego, a pesar de que son algo único, su estética te ha recordado a Guacamelee!, enhorabuena: la nueva obra de sus creadores, Drinkbox Studios, comparte su estética de colores planos y personajes estilo cómic, pero al mismo tiempo apuesta por escenas más surrealistas y macabras. En lo que, desde luego, no se parece en nada, es en el desarrollo. Severed mezclará elementos de acción, aventura y juego de rol, en vista subjetiva y controlando a la protagonista desde la pantalla táctil del GamePad.

Guerrera valiente

Sasha está atrapada en un mundo de pesadilla, ha perdido un brazo y busca a su familia. Menudo panorama, ¿verdad? Menos mal que nuestra protagonista es toda una guerrera, muy capaz de usar la espada con una sola mano. Manejando a esta carismática heroína, exploraremos los escenarios (para lo que tocaremos los objetos y elementos en pantalla) y lucharemos contra terribles criaturas con un diseño que parecerá sacado de las pesadillas de los progradores. En estos combates, el stylus será nuestra espada para dar tajos. Con los restos de los monstruos caídos, Sasha mejorará su armadura, e incluso podrá alimentarse de ellos para desarrollar nuevos poderes. Todo, en un juego que saldrá también en 3DS. De hecho, será cross-buy: compremos la versión que compremos, podremos descargar la otra totalmente gratis.

Primera impresión

- Estética impactante y original control
- Si eres muy sensible...

Del todo táctil

Severed se manejará usando el stylus, tanto en la pantalla del GamePad como en la de la 3DS (el juego será cross-buy entre las dos plataformas). **Lucharemos, nos moveremos e interactuaremos** con el escenarioa golpe de stylus.



Personajes y escenarios parecerán salidos de un sueño o, más bien, de una pesadilla. No hay otro juego como Severed.











Wii U

➲ AVENTURA
➲ THUNDER LOTUS
➲ VERANO

Jotun: Valhalla Edition

Una guerrera digna de acompañar a los dioses.



Incógnita GamePad

El **mapa del juego** se muestra en la pantalla del GamePad, donde también nos servirá para **activar los God Powers** que irá adquiriendo Thora.

Según la mitología nordica, los guerreros que morían en combate entraban en el Valhalla, el Salón de los dioses, para vivir en un eterno festejo. Pero Thora, la protagonista de Jotun, ha muerto de forma ignominiosa, y ahora debe demostrar que es digna de alcanzar la compañía de los dioses. Así comienza Jotum, otro juego indie que destaca por una estética única y maravillosa.

Terribles gigantes

Aunque apuesta por un desarrollo más clásico, que mezcla aventura y acción, Jotun será también un juego precioso, con personajes y escenarios dignos de la mejor peli de animación. Desde una perspectiva cenital, dirigiremos a Thora para explorar variados parajes, algunos bucólicos y otros terribles, pero todos bellos. Y habitados por seres de la mitología nórdica, desde trolls a gigantes de hielo. Los combates con los jefes finales, de tamaño simplemente descomunal, serán uno de los atractivos de la aventura. Thora a veces será poco más que una mota en la pantalla, pero cuidado con su hacha...

Primera impresión

Su estética y sus increíbles jefes.

La parte de exploración puede ser lenta.



Los juegos de Shin Megami Tensei



La gran saga de Atlus está de actualidad con el lanzamiento de Tokyo Mirage Sessions #FE.

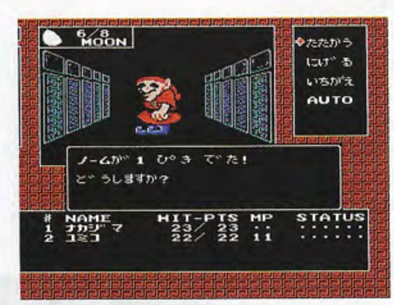


+info
Cozy Okada fue uno de los creadores de la saga, y lideró el desarrollo de la mayoría de entregas hasta que dejó Atlus en 2003 para fundar Gaia.

Los amantes del rol estamos acostumbrados a las típicas historias de reyes, princesas y caballeros en mundos de fantasía medieval. Pero, por suerte, **una de las sagas más célebres** de la historia del rol japonés nos ofrece algo diferente y muy original. Los juegos de Shin Megami Tensei se ambientan habitualmente en el presente o en un futuro cercano, y casi siempre en Tokio, donde **una invasión de demonios** suele acabar repentinamente con la normalidad en las vidas de sus ciudadanos. A lo largo de casi 30 años no sólo se han perfeccionado mucho los combates por turnos contra estos seres del inframundo (que son de lo mejor del género), sino también las mecánicas para reclutarlos, fusionarlos y **formar nuestro propio equipo de demonios**.

Orígenes en Famicom

Todo comenzó en 1987, cuando una recién fundada Atlus adaptó unos libros japoneses de ciencia ficción y terror (la trilogía **Digital Devil Story**, de Aya Nishitani) para crear su primer juego. **Digital Devil Story: Megami Tensei** para Famicom (la NES japonesa) estableció algunas de las más importantes señas de identidad de la saga, como la exploración de mazmorras en primera persona (que se mantuvo durante muchas entregas) y la posibilidad de **reclutar y coleccionar demonios** con los que pelear (años antes de que Pokémon popularizase el concepto a nivel internacional). Su éxito permitió el desarrollo de una continuación (**Digital Devil Story: Megami Tensei II**), con la que Atlus empezó a incorporar sus propias historias y a dejar a un lado los libros de Nishitani.



Digital Devil Story: Megami Tensei ya contaba con muchos de los elementos de la saga, entre ellos la fase lunar que afecta a las batallas.



Jack Frost es el demonio más icónico de la saga, e incluso se ha convertido en la mascota de Atlus. Aquí lo vemos en SMT para Super Famicom.

Libros que lo inspiraron

El primer Megami Tensei está basado en la trilogía Digital Devil Story del autor japonés Aya Nishitasi, y la influencia de estos libros aún se palpa en la saga. Por desgracia, no se han editado oficialmente en castellano, y ni siquiera en inglés.



Cronología (los años corresponden a sus lanzamientos originales en Japón)

1987
NES
Digital Devil Story: Megami Tensei



1990
NES
Digital Devil Story: Megami Tensei II



1992
SNES
Shin Megami Tensei



1994
SNES
Shin Megami Tensei II



EL DATO
Las palabras Shin Megami Tensei significan en japonés "Auténtica Reencarnación de la Diosa".

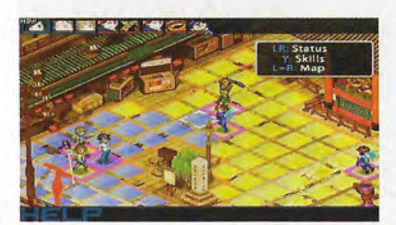


Shin Megami Tensei: Strange Journey para DS rompió con la ambientación habitual de la saga y nos llevó a la Antártida. Tomó inspiración de películas como Damnation Alley y The Thing.

aunque los temas de la obra original (como la ambientación urbana japonesa y la invocación de demonios mediante programas informáticos) siempre han tenido una gran influencia en los juegos de la saga.

Nace Shin Megami Tensei

En 1992, Atlus añadió por primera vez la palabra "Shin" ("auténtico") y lanzó **Shin Megami Tensei para Super Famicom** (la versión japonesa de SNES). Este juego ofreció una experiencia mucho más profunda que sus antecesores en todos los aspectos, y destacó por sus reflexiones filosóficas y sus dilemas morales, que dependiendo de nuestras decisiones nos llevaban por el camino del orden o del caos. Está considerado **uno de los juegos de rol japonés más importantes e influyentes** de todos los tiempos, aunque en Europa no pudimos catarlo hasta la versión para iOS de hace un par de años. Atlus siguió trabajando para Super Famicom en otras entregas que también dejaron huella: **Shin Megami Tensei II**, que transcurría treinta años después de su predecesor, y **Shin Megami Tensei if...**, un spin-off con temática de instituto que serviría como precedente de la posterior subsaga Persona.



Devil Survivor (DS, 3DS) une los elementos habituales de SMT con estrategia de calidad.

Maestros del rol



Sin duda, Shin Megami Tensei es la serie por excelencia de Atlus, pero también nos han dejado muchos otros juegos para el recuerdo. La saga de rol y mazmorras Etrian Odyssey es su otro gran baluarte para las portátiles de Nintendo, con numerosas entregas en DS y 3DS. Otro RPG para la vieja DS, Radiant Historia, también recibió alabanzas, aunque sólo salió en Japón y Norteamérica. Más allá del rol también han trabajado en muchos juegos, entre los que destaca el simulador de cirugía Trauma Center, que tuvo entregas en DS y en Wii. También cabe mencionar el juego de lucha Power Instinct para SNES.

ATLUS fue fundada en 1986. SEGA adquirió la compañía en 2013, y a partir de ahora editará sus juegos.



TRAUMA CENTER aprovechó de manera ingeniosa la pantalla táctil de DS y el mando de Wii.



ETRIAN ODYSSEY es una de las sagas de rol más populares para portátiles.



TRAS LOS DOS MEGAMI TENSEI PARA FAMICOM, ATLUS AÑADIÓ LA PALABRA "SHIN" EN LA PRIMERA ENTREGA DE SUPER FAMICOM, Y EL NOMBRE PERDURA

1994
SNES
Shin Megami Tensei if...



1995
SNES
Kyuyaku Megami Tensei: Megami Tensei I - II



2009
DS
Shin Megami Tensei: Devil Survivor



2009
DS
Shin Megami Tensei: Strange Journey







Manga y anime



A lo largo de todos estos años ha aparecido una cantidad considerable de mangas y animes relacionados con Shin Megami Tensei. Antes incluso de que saliese el primer juego para Famicom, ya hubo un anime que también estaba basado en la trilogía literaria de Aya Nishitani (con el título Digital Devil Story: Megami Tensei). Desde entonces han aparecido numerosos mangas y animes basados directamente en juegos de la saga, entre los que destacan las adaptaciones de Devil Survivor 2, Persona y Devil Children. Además, también se ha lanzado en Japón un montón de merchandising de todo tipo como figuras, ropa y CDs con las bandas sonoras de los juegos, que siempre han destacado por su inmensa calidad.

Shin Megami Tensei en la eShop

Aunque es una lástima que no tengamos las entregas de Famicom y Super Famicom en la Consola Virtual, podemos encontrar grandes joyas de esta saga en la eShop (todos estos juegos están también en formato físico en Europa, a excepción del gran SMT IV). Ojo al atractivo precio de Devil Summoner: Soul Hackers, que a pesar de ser la adaptación de un juego muy viejo sigue teniendo mucho encanto.

Juego	Año	Consola Original	Disponible en	Precio
SMT: DEVIL SURVIVOR OVERLOCKED	2011	3DS	3DS	34,99€
SMT: DEVIL SUMMONER: SOUL HACKERS	2012	3DS	3DS	9,99€
SHIN MEGAMI TENSEI IV	2013	3DS	3DS	19,99€
PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH	2014	3DS	3DS	19,99€
SMT: DEVIL SURVIVOR 2 RECORD BREAKER	2015	3DS	3DS	39,99€
TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE	2015	Wii U	Wii U	59,99€

Sin embargo, a partir de mediados de los 90 Atlus prefirió centrarse en consolas de Sega y Sony, en las que nacieron subseries como **Devil Summoner** y la mencionada Persona. Eso sí, durante estos largos años de sequía las consolas Nintendo sólo se perdieron una entrega de la rama principal: Shin Megami Tensei III: Nocturne para PlayStation 2, conocido como Lucifer's Call en Europa.

Regreso a Nintendo

Afortunadamente, nuestra amada saga acabó volviendo con nosotros. Y cuando lo hizo, no sólo encontró en **las portátiles de Nintendo** su mejor hogar, sino que además los tiempos habían cambiado y ahora sus juegos sí llegaban a Occidente para nuestro disfrute. En DS nació la estupenda subsaga de rol táctico **Devil Survivor** (con una jugabilidad al estilo de Fire Emblem), cuyas dos entregas han tenido además adaptaciones en 3DS. También para la vieja DS salió **Shin Megami Tensei: Strange Journey**, un juegazo que originalmente iba a ser la cuarta entrega numerada pero que finalmente apareció con ese nombre porque transcurre en **la Antártida**

2011
DS
SMT: Devil Survivor 2



2011
DS
SMT: Devil Survivor Overclocked



2012
3DS
SMT: Devil Summoner: Soul Hackers



2013
3DS
Shin Megami Tensei IV









en lugar de en Tokio. Pese a ello, Strange Journey está generalmente considerado parte de la rama principal. La idea de desarrollar Shin Megami Tensei IV y hacerlo portátil se recuperó con la llegada de 3DS, para la que apareció ese maravilloso juego que ningún amante del rol debería perderse (aunque en Europa sólo llegó a la eShop). Dicho juego tiene una continuación directa (**Shin Megami Tensei IV: Apocalypse**) disponible en Japón y recién confirmado para Europa, aunque aún sin fecha específica.

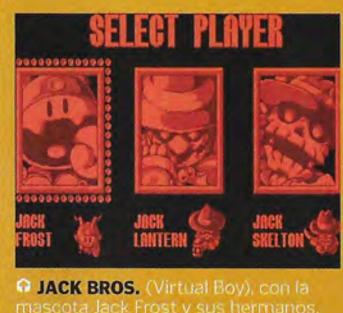
Además, en 3DS también está **Devil Summoner: Soul Hackers** (original de Saturn) y **Persona Q**, el primero de esta subsaga para una consola Nintendo. Y para Wii U acaba de llegar Tokyo Mirage Sessions #FE, que une la jugabilidad de Shin Megami Tensei con personajes y elementos de Fire Emblem. ¡Tenéis el análisis en este número!

+info
Kazuma Kaneko ha diseñado los personajes y demonios de multitud de entregas, desde la época de Famicom hasta nuestros días.

MUCHAS ENTREGAS DE DS Y 3DS HAN LLEGADO A OCCIDENTE, AUNQUE HASTA AHORA TODAS ELLAS LO HAN HECHO CON TEXTOS EN INGLÉS

Subsagas y spin-offs olvidados

Shin Megami Tensei es una de las sagas de rol más prolíficas de la industria: aunque la rama principal se ha prodigado poco, Atlus lleva casi tres décadas experimentando con una cantidad abrumadora de subsagas y spin-offs. Muchos años antes de que SEGA adquiriese Atlus, ambas compañías ya colaboraron en Last Bible, una subsaga más accesible para todo tipo de jugadores que tuvo tres entregas y dos spin-offs (Game Boy, Game Gear, SNES). Por su parte, Majin Tensei para SNES fue la apuesta de Atlus por el rol táctico mucho antes de Devil Survivor. Y a principios de los 2000, las únicas nuevas entregas que llegaron a consolas Nintendo fueron los Devil Children, juegos infantiles para GBC y GBA.



JACK BROS. (Virtual Boy), con la mascota Jack Frost y sus hermanos.



MAJIN TENSEI es un precedente lejano de los Devil Survivor.



LAST BIBLE III fue el único de esta subsaga para consola doméstica (SNES).

2014
3DS
Persona Q: Shadow of the Labyrinth



2015
3DS
SMT: Devil Survivor 2 Record Breaker



2015
Wii U
Tokyo Mirage Sessions #FE



2016
3DS
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse



Resident Evil

La mítica saga de terror cumple ya 20 años, y sus mejores episodios se han vivido en los circuitos de las consolas Nintendo. Los repasamos todos.



RESIDENT EVIL 2 N64, 1999; GC, 2003

Se hizo esperar casi dos años, pero N64 tuvo su edición del exitazo de PlayStation. Tras una terrorífica y dificilísima primera parte, en ésta se cambió radicalmente de escenario y de protagonistas. Leon S. Kennedy llegaba a... su primer día de trabajo.



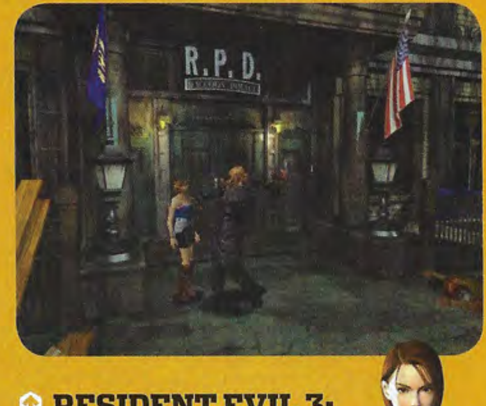
RESIDENT EVIL GAIDEN GBC, 2001

El primer RE portátil es único en varios aspectos. Presenta una perspectiva isométrica que no se volvería a ver y un efectivo sistema de disparo en primera persona que se las apañó para llevar a GBC el tema de la puntería y la munición. No es muy recuperable, pero funcionó en su día.



RESIDENT EVIL GC, 2002; WII, 2008

En Nintendo estuvimos huérfanos de la primera entrega de la serie hasta 2002, pero la espera bien mereció la pena. El renovadísimo RE de GameCube es todo un manual de cómo hacer un remake: gráficos completamente rehechos, mejoras en la jugabilidad, escenario ampliado... y aún mucho más difícil y terrorífico. ¿El mejor de la serie?





RESIDENT EVIL ZERO GC, 2002; WII, 2008

Si Wii basó su éxito en juegos para toda la familia, GameCube tuvo un gran catálogo 'hardcore'. Prueba de ello es el acuerdo con Capcom: llevar toda su saga más adulta a "la Cube", incluyendo dos nuevas entregas. La primera fue esta precuela, con un apartado gráfico similar al del remake de la primera parte, pero con un argumento 100% nuevo, monstruos muy espectaculares y la posibilidad de intercambiar el control entre dos personajes.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X GC, 2003

En 2003 llegaron "ports" (que no remakes) de RE2, RE3 y este Code: Veronica a GC, y la consola de NIntendo se convirtió en la única en tener todas las entregas principales de la serie hasta ese momento. Este fue el primer RE con escenarios 3D, lo que impresionó en el original de Dreamcast, pero en Cube sus gráficos ya no impresionaban.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS GC, 2003

Probablemente sea la peor experiencia de la serie que hemos tenido en Nintendo. Sobre todo por ser un port de un juego de la primera PlayStation sin apenas mejoras... a pesar de llegar con más de tres años de retraso. En ese período de tiempo, para mayor desastre, tanto Windows como Dreamcast habían tenido versiones con múltiples mejoras, y éstas no estuvieron en esta edición. Fue evidente que los esfuerzos estaban ya dedicados al siguiente, revolucionario y exclusivo capítulo, y sólo se portó para completar la saga en Gamecube antes del bombazo. En cualquier caso, en sí, es un buen juego.





RESIDENT EVIL 4
GC, 2005; WII, 2007

La historia tiene un puñado de juegos clave... y éste es uno. Una absoluta maravilla que aunó lo mejor de la estética y la historia de la saga con gráficos nunca vistos y un sistema de juego, centrado en la acción, llamado a crear escuela. Fue exclusivo de GC en el lanzamiento, y ninguna versión lo superó hasta la de Wii.



RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE DS, 2006

La segunda tentativa de triunfar en portátiles tampoco supuso un gran éxito. Capcom se limitó a portar fielmente la versión original del primer Resident Evil de PSX, añadiendo el uso de la pantalla táctil para los menús, y la conexión inalámbrica para unos sencillos modos multijugador.

R.E.: THE MERCENARIES 3D 3DS, 2011

Como aperitivo al auténtico RE de 3DS, la novedosa portátil tuvo pronto este título menor. Se trata del modo "The Mercenaries", visto en Resident Evil 4, con otros personajes y escenarios, convertido en un título independiente. Para ser justos, el juego cuesta menos de 10 euros, tiene un buen cooperativo, un 3D muy logrado y además nos dio buena muestra de las posibilidades de la saga en la consola: los gráficos y la jugabilidad son muy buenos.



R.E.: THE UMBRELLA CHRONICLES
WII, 2007

Un Resident Evil... ¿sobre raíles? La idea fue chocante, ya que trasladaba partes de la historia de RE0, 1 y 3 al desarrollo de los arcades de disparos en los que solo controlamos el punto de mira y disparamos. Pero triunfó por un buen apartado gráfico y su divertida propuesta.



RESIDENT EVIL REVELATIONS
3DS, 2012 / WII U, 2013

Mientras a RE6 le llovían críticas por ser un juego de acción sin apenas terror o puzles, Capcom sorprendió con su título para 3DS. Esta vez fue la edición portátil la que que se llevó todos los elogios por su planteamiento argumental, su desarrollo, sus gráficos, su 3D... Fue una vuelta a los orígines, mezclada con el control de RE4. Un exitazo que se portó a Wii U, siendo el último RE en Nintendo hasta la fecha.

R.E.: THE DARKSIDE CHRONICLES

Dos años después fue el turno de revisar los acontecimientos de RE2 y Code: Veronica. Es aún mejor que el anterior en términos gráficos y de desarrollo, y vuelve a triunfar con una jugabilidad sencilla, hecha a medida del mando-puntero de Wii. Ambos son muy recuperables, sobre todo para cooperativo.



Comunidad

El punto de encuentro para todos los nintenderos que tienen algo que decir, preguntar, dibujar, crear y encontrar... como el personaje oculto del mes. En esta sección, los héroes sois vosotros.

Artistas del GamePad

Art Academy sigue dando rienda suelta a cientos de fan arts, pero aquí sólo caben los mejores.



Zelda: Breath of the Wild será un portento de la naturaleza más salvaje... pero no sabíamos que Link podrá recorrer sus agrestes parajes a lomos de Yoshi además de Epona. No le dejará ni media manzana. (Autor: *kicdon*).



No habrá Link chica en el nuevo Zelda, pero su capucha azul seguirá dándole un halo igualmente enigmático, como refleja este dibujo de *syanne*, que ha ideado un práctico candil con hada. Por fin, Navi sirve para algo. ;P



Exclusiva mundial: Justino se toma los descansos de Splatoon en la cafetería de Fígaro, el palomo de Animal Crossing, y aquí tenemos la imagen que lo prueba. Gracias, *cheshirecat251*, por revelar esta verdad al mundo.



Sonic celebra su 25 aniversario con el anuncio de un nuevo juego para 2017, que vendrá acompañado de película y serie, aunque en Miiverse ya tiene su propia fiesta con esta foto de familia por cortesía de *AstralSonic*.

SE BUSCA



#BuscandoaLitten (nº 286)
Litten, el nuevo Pokémon inicial de tipo fuego que debutará en Sol y Luna, se mimetizó tan bien con los colores de este pantallazo que el camaleón parecía él y no el de Yooka-Laylee. Enhorabuena a todos los que lo encontrasteis en el avance de la página 61. Más facilillo, ¿eh?



Y este mes: Waluigi
Justo cuando anunciamos el amiibo más esperado del lado oscuro del Reino Champiñón, va Waluigi (pixelado) y se nos esconde entre las páginas de la revista. Si lo encuentras, hazle una foto con el móvil y súbela a Twitter con el hashtag **#BuscandoaWaluigi**. ¡Que no escape!

Los + rápidos del mes

- @carlossanjoses1
- @gonregon4
- @kisko88
- @RocaSamaYT
- @loriengil64
- @AlcanGamer
- @boladenieve08
- @Truenakus
- @angeleloma
- jacoelpro @j4c03lpr0
- @asis_17_5
- @Migueluffy
- @DonasIvan
- @TheEpicMat297
- @Edgeygodot
- @adri_serranoh
- @ThecerealGamer
- @jesgamnin
- @Romago89
- @Antares06
- @jmalpera
- @MagnoBright
- @DiegoGallardoCh
- @CeliaMecha
- @NayeliLLL
- @SaraKusi



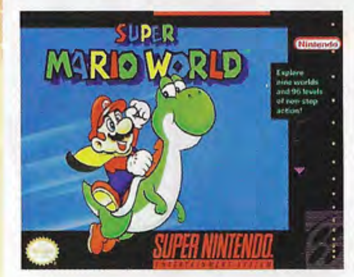
Nintendero del mes Johnny13

"Breath of the Wild nos marcará para siempre".

¡Hola, Johnny! ¿Cómo llegó Nintendo a tu vida?
Mi primer contacto con Nintendo fue a la tierna edad de 4 añitos, con la NES de un familiar mío. Pese a que no sabía ni qué botón debía apretar para saltar, ya flipaba con Super Mario Bros., Zelda o Las Tortugas Ninja. Un par de años más tarde me regalaron la SNES, y ahí fue donde empezó mi larga historia con Nintendo.

¿A qué estás jugando?
Ahora mismo a Fire Emblem Fates y Super Smash Bros. para Wii U, además de los juegos que subo al canal actualmente, y debo decir que Fire Emblem me está gustando mucho más de lo que esperaba.

¿Qué opinión te merece Zelda: Breath of the Wild?
Todo lo que he podido ver (y por suerte probar) apunta a que va a ser un juego extraordinariamente bueno. Estoy seguro de que va a significar un avance mayúsculo en la saga y que va a marcar a todos los jugadores para siempre.



Super Mario World, Ocarina of Time y Sonic Adventure 2 me marcaron.

¿Cuál ha sido tu juego más importante?
Super Mario World fue el primer videojuego que me regalaron mis padres, y me ha acompañado durante más de 25 años en todas las fases de mi vida, siempre igual de divertido y siempre igual de emocionante. Aún hoy lo rejuego con mucho gusto cada pocos meses.

¿Qué significa para ti ser nintendero?
Ser nintendero significa apreciar lo que todas esas historias y todos esos personajes han hecho por ti. Todos hemos reído con Mario, nos hemos emocionado con los juegos de Zelda y nos hemos sentido orgullosos al vencer al Alto Mando en Pokémon. Significa saber apreciar esas experiencias y querer seguir viviéndolas.

¿Qué esperas de NX y qué juegos deseas ver en ella?
Nintendo siempre logra sorprendernos a todos. A mí me encantaría que fuera una consola que les permitiese volver a ponerse en la cresta de la ola y, por supuesto, quiero ver en ella todas mis sagas favoritas: Super Mario, Zelda, Smash, Sonic, Kirby, Mario Kart, Splatoon...

¿Cuál es el juego al que más horas has echado?
Pues yo creo que Super Smash Bros. Melee de GC, que fueron más de 3.000 horas. ¡Pero el de Wii U va también por ese camino!



Johnny13 Games Room
Nombre: **Jonatan Gil Sanz**
Edad: **28 años**
Ciudad: **Madrid**
Nº de suscriptores: **15.000**
YouTube: **Johnny13 Games Room**

¿Qué ofreces en tu canal?
En mi canal de YouTube encontraréis gameplays y vídeos sobre los juegos y sagas que más nos gustan, tanto a mí como a mi compañera Rinoa, siempre con el toque de buen rollo y humor que nos caracteriza.



Bowsy y Link son mis personajes más queridos después de Sonic.

¿Cuál es tu mejor recuerdo asociado a Nintendo?
La NES y los juegos que de niño tanto me gustaban; cuando mi familiar ya no pudo utilizarlos más, me los regaló diciendo que "conmigo estarían en buenas manos", y todavía los guardo como un tesoro. Como youtuber, nunca olvidaré a uno de los primeros fans que me reconoció en un evento, fue un niño de 5 años con sus padres, y la sonrisa y ternura que tenía en la mirada me emocionó. ¡Sois los mejores, Gameroomies!

Tus youtubers favoritos:
Kopurista, Cascales y Sekiam.



Despierta, Link...

Por @Gustarfox

Con estas sencillas palabras pronunciadas por una dulce voz femenina (¿eres tú, Zelda?), despertaremos de un sueño que llevamos treinta años deseando materializar en **Zelda: Breath of the Wild**, el juego más grande jamás desarrollado por Nintendo.

Tras cinco años de arduo trabajo con más de 300 empleados, he tenido el privilegio de probar la demo del E3 en un evento privado donde pude conocer a Satoru Shibata, y lo primero que le dije es que los vídeos de la Treehouse no le hacen justicia al juego: todo se ve mucho más luminoso, nítido, colorido y sólido en una tele HD, pero lo que más me impactó fue la sensación de **inmensidad, libertad y naturaleza viva** en cada hierba mecida por el viento.

Me fascinó el sistema de combate, cuando desaté un ataque circular en "tiempo bala" con un hacha entre dos Bokoblins, y el pulidísimo motor de físicas, cuando me puse a talar troncos a espadazos, me deslicé por la nieve sobre mi "escudo de snow", detoné bombas por control remoto, nadé por las aguas hylianas más cristalinas que he visto o escalé el **Templo del Tiempo** a lo Spider-Link.

Además, morir más veces que un ReDead me sirvió para comprobar que Breath of the Wild también será **salvaje en dificultad**, así que no quiero imaginarme la batalla final contra ¿Ganon? Y esto no es ni el 1% de las sensaciones que me ha dejado este Zelda con **ecos de Xenoblade** y aires de nuestra **Hyrule soñada**. Nunca he deseado tanto que suene el despertador...

Nintendo Online Store



It's-a-me, Mario! Bueno, o más bien su llavero, uno de los muchos artículos oficiales que encontrarás en la Nintendo Online Store. Sólo tienes que entrar en: http://nos.nintendo-europe.com



9,00 euros

Hay que irse preparando para la aventura definitiva de Link, y con el inventario que nos espera, no nos vendrá mal esta práctica bolsa de 44 cm. de largo por 35 de ancho con el emblema hyliano "grabado" en bronce. Con esto en el gimnasio se tiene que ligar fijo.



3,00 euros

Estos llaveros de goma ya son material de coleccionismo. Este mes, os proponemos a Bowser, Luigi, Yoshi y el Mario de arriba, pero hay hasta veinte distintos. Los verás todos en la pestaña 'Varios' del catálogo online.





11,00 euros

16,00 euros

Guarda el presupuesto para tus nuevas amiibo en esta cartera de nailon con cierre de velcro y viñetas de Super Mario Bros. al estilo cómic, o tira por un rollo más adorable con esta otra cartera turquesa de Yoshi para chica.



44,00 euros

La sudadera con capucha para chica es uno de los artículos más exclusivos, tanto por la calidad del material (100% algodón) como por su diseño y combinación de colores: negro y verde con una franja blanca en cada manga.





16,00 euros

16,49 euros

Estas dos camisetas son perfectas para el verano, aunque la negra pega más para cuando anochezca, que Bill Bala no puede contra el solazo de julio. La de Peach es para chica y no tiene mangas, aunque las dos cuestan casi lo mismo.





4,00 euros

Estos calcetines son el complemento perfecto para tus Vans de Nintendo, y están a un precio inmejorable. Puedes elegir entre los llamativos champiñones rojos de Mario (los verdes se acaban de agotar) o los elegantes calcetines negros de Zelda, en tallas 39-42.





13,00 euros

¡Nuevos peluches de Animal Crossing! Ya puedes tener a Paca, Canela, Tom Nook o Totakeke con su guitarra a un precio muy económico (13 cada uno) para repoblar tu habitación con los mejores vecinos. Miden entre 20 y 22 cm, y son tan suaves como parece.

*IVA incluido. Gastos de envío no incluidos.



El Cartero de R.O.N.

Aquí le dais bastante trabajo, pero veréis cuando le destinemos a la nueva Hyrule...

Cristian Zamorano

Hola, RON. ¿Cuándo salen los nuevos amiibo de Splatoon, Mario y Zelda?

Los de Mar, Tina, Inkling chico violeta, Inkling chica verde y calamar naranja ya están a la venta, mientras que la segunda serie de Super Mario Bros. llegará el 7 de octubre a Europa. Esta nueva tanda incluye a Waluigi, Wario,



Daisy, Estela, DK, Diddy Kong y Boo, ¡que brillará en la oscuridad! Los que aún no tienen fecha son los de Zelda: Breath of the Wild, que constará de Link arquero, Link jinete y enemigo Guardián, pero es previsible que acompañen al juego en 2017.

Begoña Valbuena

¿Es cierto que ya no habrá más festivales de Splatoon?

Así es. El 22 de julio se celebrará el último, y será el combate más épico de todos los tiempos: Mar Vs. Tina. ¡Sólo puede quedar una! Empezará a las 11:00 y acabará a las 11:00 del domingo 24. El resto de modos online seguirán activos como hasta ahora.



Nacho Santana

¿Es cierto que vuelve El Profesor Layton con un nuevo juego? ¿Qué información sabéis de él?



Nos complace confirmar que sí. Level-5 lo anunciará el 27 de julio junto con un nuevo Inazuma Eleven, y ya han confirmado que será una entrega de la saga principal (nada del Layton 7 para móviles), protagonizada por un nuevo personaje, ojalá en 3DS. Mientras tanto, tenéis la película animada "El Profesor Layton y La Diva Eterna" en la eShop de 3DS por sólo 3,99 euros. No os lo penséis ni un segundo, que esto no es un puzzle... y la película es magistral.



Raúl Carrera

¿Por qué no se ha enseñado nada de NX en el E3? Habría sido la mejor ocasión...

Miyamoto ha dado una explicación que aumenta más nuestro "hype" si cabe: podrían haberla mostrado en el E3, pero decidieron no hacerlo para evitar que otras compañías tuviesen tiempo de copiarles una "idea" secreta. En muy pocos meses se desvelará de qué se trata...

Fermín Gamboa

¿Habrá algún juego más de Sonic para finales de año con motivo del aniversario?

Aparte de Mario & Sonic en los JJ.OO. de Rio y Sonic Boom: Fuego y Hielo, no habrá nuevo juego de Sonic este año... pero sí el que viene. ¿Lo veremos en NX? ¿Conseguirá Sega encontrar la fórmula del resurgir definitivo de Sonic? Por cierto, ¡felicidades por esos 25 añazos!



Martín San Segundo

¿Cuándo sale Sonic Boom: Fuego y Hielo? ¿Será esta vez un juego a la altura?

Hay que ver, Sonic sigue siendo uno de vuestros personajes favoritos y siempre preguntáis por él... El juego llegará a 3DS el 30 de septiembre y será un plataformas 2D clásico en el que manejaremos a Sonic, Tails, Knuckles, Amy y Sticks. Además de Eggman, habrá un nuevo villano llamado D-Fekt, y nuestros héroes conseguirán poderes de fuego y hielo. Lo hemos probado brevemente y las primeras sensaciones han sido positivas.



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a la siguiente dirección de email:

revistanintendo@gmail.com



#PreguntaRON

¿Cuáles son los juegos más infravalorados de Wii U y 3DS?



Trekker @Trekker87

The Wonderful 101. Es una joya de Wii U infravalorada. Es uno de los juegos que te piden volver a jugarlos y disfrutarlos de nuevo.



Drako Amigo @Drako1909

Yo creo que **Star Fox Zero** es el que se lleva el trono de los juegos infravalorados de toda la generación por mucho.



[Rudy] @ToonRudy

Todos los **Phoenix Wright** o Ace Attorney. Tienen historias muy enrevesadas y son juegazos de los de darle a la cabecita.



Jose Mansión @joseluismaanavo

El **Kid Icarus Uprising** para 3DS; me encantó ese juego y deberían sacar más secuelas. Esta es una IP muy infravalorada.



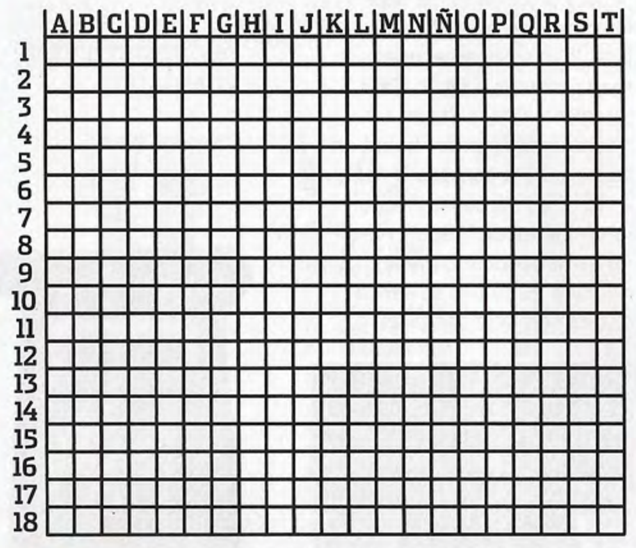
TodoNintendoS @TodoNintendoS

Aunque sea reciente, **Tokyo Mirage Sessions** es un juegazo que está pasando desapercibido. Es una pena porque es bastante innovador.

#PasatiempoRON

¡En esta cuadrícula se esconde un personaje oculto! Para revelar su identidad, coge un rotulador negro o lápiz y rellena las casillas según los números y letras indicados. Cuando lo colorees, hazle una foto y súbela a Twitter con la etiqueta #PasatiempoRON. ¿Quién será esta vez...?

1. E, F, G, H, Q
2. D, I, P, R
3. C, J, P, S
4. C, J, P, S
5. B, K, O, T
6. A, G, K, O, T
7. A, F, G, L, O, T
8. A, F, G, L, P, R, S
9. B, M, P, R
10. C, D, N, O, R
11. E, F, G, J, N, Ñ, Q
12. F, I, Ñ, Q
13. F, J, K, Ñ, P
14. E, G, Ñ, O
15. F, G, H, N, Ñ
16. I, J, K, M, N
17. J, N
18. K, L, M, N



Ahora, colorea: De rojo, las casillas 2. Q / 3. Q, R / 4. Q, R / 5. P, Q, R, S / 6. P, Q, S, 7. P, S; de amarillo, la 6. R / 7. Q, R / 8. Q / 12. G, H / 13. G, H, I / 14. H, I, J / 15. I, J; y de naranja todo lo que queda, dejando en blanco estas cuatro: 6. F / 14. F / 17. K, M.

El Tablón

Nos faltan chinchetas para colgar tanto arte en el corcho del talento nintendero.



Robobot a la fuga
Por Aquabluu



Boy Icarus
Por LiKovacs



Demasiada caña
Por Noske2801





Tensando la cuerda
por EchoLox



Como almas gemelas
Por RoyalNoir





Café Sol(o) y Luna
por George_10g





Astros legendarios
Por SpinoOne



Iwanko usó suavidad
Por PulsefireKitten



Naturaleza salvaje
Por EternaLegend



Level-5 Vision

Por Roberto Ruiz Anderson

Ya hemos vivido un E3 más y todos hemos flipado con The Legend of Zelda: Breath of the Wild, pero dentro de poco hay un evento más pequeño que me suscita casi la misma ilusión: el Level-5 Vision.

Se celebrará el 27 de julio en Japón, y este año la cosa pinta mejor que nunca. Ya sabemos que ese día se anunciará el próximo gran Inazuma Eleven, y aunque en Europa aún estamos esperando a que llegue el GO Galaxy tengo muchas ganas de ver hacia dónde va a tirar la saga en el futuro. Hace poco, Level-5 ya ha dejado caer algunos adelantos: tendrá un nuevo protagonista, no habrá viajes espaciales ni temporales sino que será una historia juvenil más tradicional, parece que transcurrirá en una isla, y también vendrá acompañado de una serie de animación.

Tampoco faltarán novedades de YO-KAI WATCH, claro está. La tercera entrega numerada sale en Japón tres semanas después del evento, por lo que es de esperar que muestren mucho del juego. Pero puede que el mayor protagonismo vaya para Snack World, la nueva propiedad intelectual con la que Level-5 también quiere arrasar.

Y ojo, porque también se va a anunciar una nueva entrega principal de El Profesor Layton (un juego diferente del ya conocido Layton 7 para móviles), aunque parece que el protagonista no será Layton. Os lo contaremos todo en el próximo número.



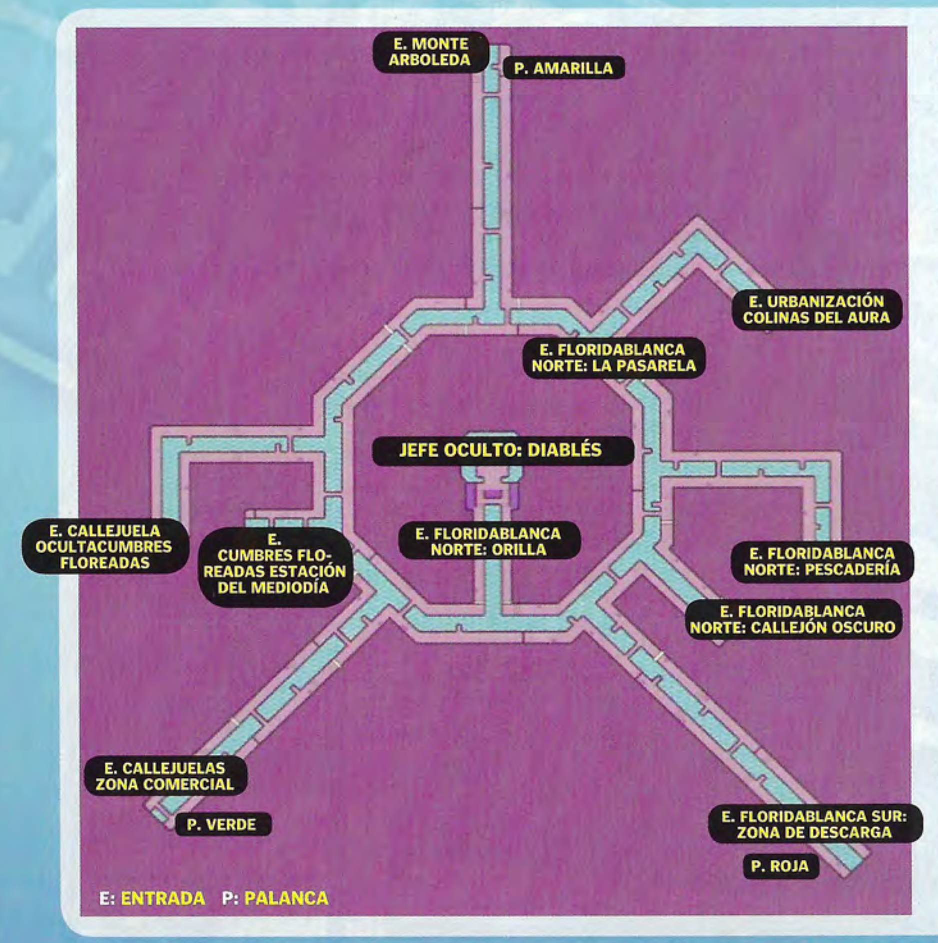
YO-KAI WATCH®

Práctico realizado en colaboración con www.guiasnintendo.com

Molestan siempre aquí y a cualquier hora, pierden tus cosas en una lavadora... ¡Perdón!, no puedo quitarme de la cabeza la canción de cabecera de la serie de YO-KAI WATCH. ¡Bienvenidos a su práctico!

EL MAPA DE LAS ALCANTARILLAS

Nota: Para desentrañar los misterios de las alcantarillas, necesitas tener el rango S en tu Yo-kai Watch. ¿Que cómo se consigue? ¡Te lo explicamos en la última página de este práctico.



LAS PALANCAS

En las alcantarillas **encontraremos 3 palancas escondidas**. Tras activarlas, podremos desentrañar el secreto subtarráneo de Floridablanca. ¿Estás preparado para hacerle frente a lo que vas a descubrir? Como podéis ver en el mapa, las tres palancas están algo dispersas. Por suerte, cada una activa una bombilla de un color: amarillo, rojo y verde. Si os liáis, podéis echar un vistazo a la puerta donde están las bombillas para refrescar la memoria.

JEFE OCULTO: DIABLÉS

Este jefe es muy poderoso, nos atrevemos a afirmar que es **el jefe más fuerte de todo el juego.** Actualmente no podréis hacerle ni cosquillas, pero seguro que vais a probar suerte contra él, ¿verdad? Si os derrota, no os preocupéis, recordad su ubicación y seguid nuestros consejos para seguir entrenando a vuestros Yo-kai. ¡Prometemos que volveremos a enfrentarnos a Diablés y os daremos todas las claves para hacerle morder el polvo!




CAPÍTULO 11: ADIÓS YO-KAI

LAS TRES PRUEBAS



Al llegar al Yo-kai World, tendremos que superar **3 puertas, cada una custodiada por un gran Yo-kai**. Habrá que superar un desafío en cada puerta para poder avanzar. En la primera puerta Gargantúo evaluará el número de misiones que hemos completado durante el juego. **Si hemos superado las 20, nos dejará pasar** hacia la siguiente zona. En la puerta número 2 encontraremos a Cazamentires, y su prueba consistirá en preguntarnos si somos mayores de edad. **Si respondemos con sinceridad, es decir, menor de edad,** podremos seguir adelante **(¡no vale que en la realidad seamos mayores, se refieren a Nathan!).** La tercera y última puerta está custodiada por Demoniorco, y él evaluará si somos lo suficientemente fuertes para seguir avanzando. **Tendremos que haber superado como mínimo 100 combates para tener su visto bueno.**

LOS TRES CASTIGOS



Si fallamos las pruebas, los guardianes de las puertas nos enviarán a **tres pequeños laberintos**. El primero es **el Paso del Hambre**, en el que caminamos sobre un montón de tartas. Para salir, basta con ir hacia el noroeste. Sin embargo, justo antes de alcanzar la salida, **Zampa nos propondrá jugar al escondite con él,** y no podremos negarnos... Tendremos que encontrar al Yo-kai 6 veces, mucho cuidado con sus "primos" ya que nos harán confundirnos constantemente. El segundo laberinto es **La Montaña Mentirosa**. Tendremos que subir arriba del todo e ir hacia la izquierda para superar este castigo. El último es **El Camino del Camorrista**, y la salida está arriba del todo a la derecha. Habrá Yo-kai que nos atacarán, pero también **encontraremos objetos útiles en todos los laberintos**, quizá merezca la pena perderse un poco...



JEFE FINAL: MCKRAKEN

Este jefe no es muy complicado. Lo primero que hay que hacer es **fijar el objetivo en sus manos**, pues tiene ataques con los que **puede succionar algo de vida a nuestros Yo-kai y recuperar la suya.** Una vez hayamos debilitado sus dos manos, podremos fijar objetivo en su cabeza. No bajéis la guardia porque tiene un arsenal de ataques de lo más variado, es posible que acabe cargando un poderoso ataque y **una cuenta atrás nos dirá que faltan 3 turnos para la calamatástrofe**. ¡Ataca a los tentáculos para frenar su poderoso ataque!



JEFE FINAL: BABAMANDRA

¡Babamandra ha vuelto en forma de chapa jefe final! **El proceso para derrotarle es el mismo que la última vez** que nos enfrentamos con él: atacar sus cabezas hasta que nos muestre sus ojos y fijar el objetivo en ellos. Sin embargo, esta vez **es mucho más poderoso que en nuestro primer encuentro** contra este jefe. ¡Mucho cuidado!



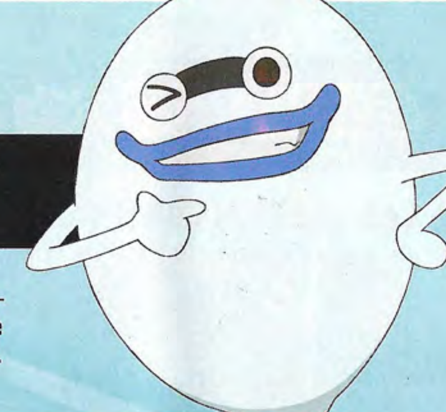




JEFE FINAL: MCKRAKEN

¡El verdadro jefe final de la historia se muestra ante nosotros! Para derrotarle, **tendremos que atacarle a los tentáculos de su nariz, luego en la tripa hasta que su punto débil quede a la vista.** ¡Tened cuidado, no se dejará derrotar sin ofrecer una buena pelea! ¡Ha llegado el momento de darlo todo!

LAS PETICIONES DE WHISPER



¿Queréis conseguir unos niveles extra antes de derrotar a algún jefe? También es posible que os apetezca hacer algo diferente. Acompaña a Whisper en esta selección de peticiones, seguro que os viene bien descansar tras un capítulo tan denso como el 11.

PARA GANAR EXPERIENCIA

¡QUÉ PRESIÓN!



En: Ramenría Viento del norte

Objetivo: Encuentra al empleado que se escaquea del trabajo.

Ganas: 388 pts. exp y Ramen Completo x1

Tendremos que ir hasta el Superhíper de Floridablanca Sur. Una vez allí descubriremos que **Inquielifante es el culpable**. ¡Habrá que derrotarle!

SERENATA ETERNA



En: Fristi

Objetivo: Averigua el motivo de que ese hombre se comporte así.

Ganas: 412 pts. exp. En guardia x1 y Guardia Gloriosa x1

Parece que este hombre se ha pasado con la bebida, pero lo cierto es que **hay un Yo-kai haciendo de las suyas.** ¡Encuéntralo y derrótalo!

EL BAILE DE MR. DISCO



En: Centro cívico de Floridablanca

Objetivo: Mejora el repertorio de baile de Mr. Disco.

Ganas: 166 pts. exp e Insignia Sencilla x1

Esta petición estará disponible por la noche. Hay que ir a la orilla del río, allí encontrarás a dos Yo-kai y tendrás que derrotarles.

EL SALMÓN GIGANTE



En: Pescadería de Don Bacalao

Objetivo: Pesca un Salmón gigante.

Ganas: 186 pts. exp, Erizo Fresco x1 y Exporbe S x2

El pescador nos pedirá que pesquemos un Salmón Gigante para él. **Tendremos que ir al estanque Siluro** para probar suerte con la caña.

PARA PASAR UN BUEN RATO

NUEVAS TENDENCIAS



En: Línea Estilo

Objetivo: Ayuda a la dependienta a aconsejar a una clienta sobre moda.

Ganas: 401 pts. exp, Especial Cooperar x1 y Exporbe S x2

Tendremos que ganarnos la amistad de Deslumbrella y nos ayudará espiritando a la dependienta, resolviendo así su duda sobre moda.

ALMUERZO DE REPUESTO



En: Lavandería de Maira

Objetivo: Encuentra el almuerzo de Kappandante

Ganas: 405 pts. exp y Termo infinito x1

Tras descubrir lo que ha ocurrido con su almuerzo, le **compraremos un pepino a Kappandante.**

ACERTIJO AGENTES JR. 2



En: Colegio Floridablanca

Objetivo: Encuentra la placa escondida.

Ganas: 201 pts. exp, Cansino y paz x1 y Arroz con huevas x1

En el Solar Abandonado, de Cumbres Floreadas, veremos a Rebelcebú custodiando una bicicleta. Tras derrotarle obtendremos la Placa de Agente+.

UNA DE RAMEN



En: Estación del Mediodia

Objetivo: Ayuda a la redactora con su reportaje

Ganas: 376 pts. exp y Ramen de Cerdo x1

Tras preguntar a los ciudadanos, **el Yo-kai Ludorai podrá ayudarnos** a resolver las dudas de la reportera.

COSAS QUE HACER TRAS LA HISTORIA

No creeríais de verdad que nos íbamos a librar de Whisper y nuestros otros amigos tan fácilmente, ¿no? Tras completar la historia principal, se abre todo un abanico de posibilidades en Floridablanca. Desde mazmorras y jefes finales a zonas con nuevos Yo-kai ansiosos por hacerse nuestros amigos.



1 MEJORANDO EL YO-KAI WATCH (RANGO S)



Como os avanzamos en la primera página del práctico de este mes, ha llegado el momento de obtener **la última mejora del Yo-kai Watch**. Gracias a ella, los Yo-kai más poderosos podrán ser nuestros amigos, pero ya sabéis lo que se dice, "Un gran poder conlleva una gran responsabilidad". Por ello, como ya es habitual en este tipo de misiones, tendremos que demostrar ser dignos de obtener la mejora al propietario de Segundos relojes derrotando a tres Yo-kai bastante poderosos, pero que seguro que no os suponen ningún problema. Tendremos que derrotar a **Impás, Kappadachín y Timidiablo**. Estos Yo-kai están en el **Yo-kai World**, en **el Paso del Hambre, la Montaña Mentirosa y el Camino del Camorrista** respectivamente. ¡Los lugares donde acabábamos por no superar las pruebas! Una vez hayamos conseguido derrotar a los tres Yo-kai, bastará con volver a Segundos Relojes para obtener la tan ansiada mejora. ¡Esto nos permitirá acceder a nuevas zonas a lo largo de toda Floridablanca! Merece la pena explorar la ciudad del todo, ¿no crees?

2 COMPRANDO MEDICINAS



Es probable que acabes necesitando revivir a tus amigos Yo-kai durante una batalla. Para ello necesitarás medicinas, pero ¿dónde se compran? Pues es muy sencillo, **tendremos que ir por la noche al Hospital Fortuna y hablar con uno de los médicos, que muy amablemente nos las venderá**. ¡Comprad todas las que podáis, seguro que no os arrepentís!

3 FUSIONA YO-KAI



Para poder fusionar Yo-kai tendremos que completar la petición "**Hora de fusión**" que obtendremos en el Templo Shoten. Para ello, necesitaremos ser amigos de Mochimacho y Tentelento, para así crear a Tentemacho. **¡También podremos fusionar ciertos objetos con nuestros Yo-kai!** Uno de los Yo-kai con más posibilidades de fusión es nuestro buen amigo Jibanyan.

4 LA MAZMORRA DEL MONTE



En nuestra primera aventura en el Túnel Abandonado, al fondo del Monte Arboleda, pudimos comprobar que había un par de misterios por resolver. Ya pudimos obtener un volante, pero aún nos faltaban un par de piezas para hacer funcionar la vagoneta que aclarará todos los misteriores relacionados con el túnel. El **Aceite de Agujeto y el Motor de Coberturo** son los objetos que nos faltan por conseguir. Para ello tendremos que explorar el Túnel Abandonado y derrotar a los Yo-kai pertinentes. Una vez hayamos hecho eso, podremos volver sobre nuestros pasos hasta la vagoneta estropeada y repararla gracias a los objetos que poseemos. Una vez logrado eso, ya funciona y subidos en ella accedemos a la zona más profunda del Túnel Abandonado. ¡Curad a vuestros Yo-Kai y preparaos, se avecina una batalla contra un jefe!





JEFE FINAL: DUOLETA

El secreto que escondía el Túnel Abandonado no es ni más ni menos que Duoleta, un jefe que nos las hará pasar canutas. Este jefe no nos dará su medalla, y encima **tiene dos modos** (o caras) con ataques diferentes, siendo uno mucho más peligroso que el otro. Para derrotarle habrá que fijar el objetivo en sus llamas, pero cuidado, **sólo una es la correcta, las demás son un señuelo.**



Bienvenido a la Academia Monster Hunter

¡La cacería ha comenzado! Monster Hunter Generations ha llegado a tu 3DS y, para que te enfrentes a él con garantías, ha nacido la Academia Monster Hunter: los principales gremios del país te asesoran para que te conviertas en un cazador experto. Este mes, recogemos sus primeros consejos, pensados para que **los uses en la demo del juego disponible en la eShop**. ¡Y visita el Canal Academia Monster Hunter en Youtube!

1. ESTILOS DE CAZA

Una de las grandes novedades de Monster Hunter Generations es la posibilidad de elegir el estilo de lucha de tu cazador. Hay cuatro que, combinados con los distintos tipos de armas, personalizan más que nunca tu forma de combatir.



Gremio: es versátil y te resultará familiar si has jugado a anteriores entregas de la saga. Puede adaptarse a cualquier situación.



Ariete: permite usar más técnicas de caza, y además cargarlas es más rápido. Ideal si te gusta usar ataques y habilidades poderosos.



Aéreo: te permite saltar para atacar y, desde la alturas, montar y derribar a los monstruos. Puedes usar compañeros o barriles como trampolines.

Sombra: permite esquivar o bloquear ataques en el último instante y contraatacar rápido. Difícil de dominar, pero demoledor cuando se utiliza bien.

Contenido realizado por:



4PuercosTeam (@4puercosteam)



Gremio de Cazadores @gremioCazadores

2. OBJETOS ESENCIALES

Créenos: pertrecharse bien para una cacería es más que conseguir una buenas armas y armaduras. Hay objetos que, usados de la manera adecuada, son igual de imprescindibles.



Pociones: Las pociones y medicamentos ayudan a mantener vivo a tu cazador. ¡Los polvos de vida también recuperan vida a tus compañeros, y recuerda que esto es un trabajo en equipo!



Estados Especiales: ¿Somnolineto? ¿Confuso? Siempre hay objetos que te pueden ayudar. Los bichos amargos y las bebidas energéticas, por ejemplo, te salvarán de la confusión y el sueño.



Barra de resistencia: ¿Ha disminuido mucho tu barra de resistencia, la que marca el cansancio de tu personaje? ¡Come carne! Usa el asador para cocinar filetes, ¡la carne cruda no es saludable!



Cuidado del arma: ¡mantener el arma afilada es muy importante! Usa piedras de afilar para mantener el daño alto e impedir que tus ataques reboten en los enemigos. Un arma sin filo es casi inútil.



Trampas y bombas: usa trampas para inmovilizar a los monstruos y bombas para causar mucho daño. Eso sí, ¡cuidado si las usas en grupo, o acabaréis todos por los suelos!



Bombas especiales: las bombas de luz pueden aturdir a los monstruos durante unos segundos. Las sónicas son efectivas sólo contra algunos de ellos, como Nargacuga.



Más objetos: Hay muchísimos objetos en el juego: cuchillos paralizantes para inmovilizar a los monstruos, semillas de poder para subir tu ataque... ¡experimenta con ellos!



Foro Monster Hunter Clan Head & Kill
@MonsterHunterHK



Gremio Monster Hunter
@G_MonsterHunter

3. MONSTRUOS

Son las grandes estrellas de Monster Hunter. Vamos a ir dándote consejos para acabar con monstruos de todos los niveles de dificultad, empezando por estos tres. Y recuerda: en Monster Hunter hay que ir con cuidado hasta con los fáciles...

Gran Maccao Dificultad fácil



Ataques amplios: el Gran Maccao suele luchar acompañado de pequeños Maccao. Con un arma con ataques amplios podrás librarte de ellos fácilmente.



Rompe su cola: así debilitarás sus ataques más poderosos. O ataca la cabeza, su punto débil, para causarle graves daños con el menor número de ataques posible.

Malfesio Dificultad media



¿Confuso?: Si sus ataques cambian tu estado, usa un bicho amargo para curar confusión o toma una bebida energética para evitar dormirte.



¡Deslúmbrale! Usa una bomba de luz cuando vuele para hacerle caer a tierra, y atácale en la cabeza mientras esté aturtido. Es la manera más fácil de derrotarle.

Nargacuga Dificultad alta



¡Qué rápido! Nargacuga es un monstruo ágil. Céntrate en esquivar o bloquear sus ataques, y contraataca en el momento justo. Además, su cola tiene más alcance de lo que aparenta y es capaz de lanzar púas como proyectiles.



Trampas: Normalmente es inmune a las trampas escollo, pero funcionan si está enfurecido (ojos rojos), igual que las bombas sónicas.



BLOQUE 3. GATADOR

Otra de las revoluciones de esta entrega es poder jugar como un felyne, algo perfecto para que los novatos aprendan a moverse por los peligrosos parajes de Monster Hunter. He aquí algunas ventajas de ser un minino.



Acciones. Todo Gatador cuenta con una barra de apoyo que podrás usar cuando se llene. Con ellas realizarás acciones de coste diferente y muy útiles. Pruébalas todas.



Bellotas. Cuando un Gatador cae en combate usa una bellota para volver a la caza. Dispones de varias bellotas, lo que es como si tuvieras varias vidas.



Únicos: Entre las cualidades de los Gatadores, está ser los mejores recolectores, o que su poder aumente cuando están enfadados.



Habilidades: Otra dos habilidades esenciales: pueden montar sobre los enemigos y enterrarse en el suelo para evitar sus ataques.

COSPLAY MONSTER HUNTER

El fenómeno Monster Hunter se extiende más allá del videojuego, y una muestra es el cospley. Disfrutad del excepcional trabajo de estos cosplayers, uno de cada uno de los principales gremios del juego en España, y de las fotos de Aitor Matauco.



ChiliPOWny
@ChiliPOWny para Gremio de Cazadores



Elle Cosplay
@Elle_Cojplay para Gremio Monster Hunter



Oken Cosplay
@OkenCosplay para Foro Monster Hunter



Manmila Cosplay
@ManmilaCosplay para 4 Puercos Team

FIRE EMBLEM™ Fates

Si después de las tres inolvidables campañas de Fire Emblem Fates os habéis quedado con ganas de más, aún tenéis mucha tela que cortar. Adquirir esta primera tanda de batallas adicionales por DLC mediante el Pack de mapas 1 sale por sólo 17,99 euros (por separado el precio asciente a 24,90 euros).



Antes del Despertar

Precio: Gratis
Dificultad: ★
Recompensas: sellos de la Venerable y del Héroe (sólo la primera vez), piedra (las siguientes veces)

Podéis descargar esta primera batalla adicional de manera totalmente gratuita. Su breve historia actúa como precuela de Fire Emblem Awakening, la anterior entrega para 3DS: Corrin y sus compañeros son transportados al reino de Ylisse, donde conocen a Chrom, Lissa y Frederick, y combaten junto a ellos contra unos misteriosos enemigos. Vuestro equipo es de cinco unidades, y es un combate corto.



La Montaña Encantada

Precio: 2,49 euros
Dificultad: ★
Recompensas: puntos de experiencia

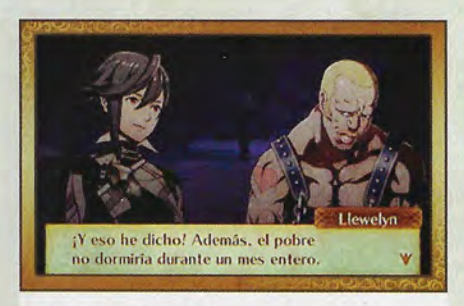
Este nivel es perfecto para que vuestros personajes ganen experiencia rápidamente y suban niveles, así que escoged a doce que lo necesiten. A medida que avancéis irán saliendo enemigos de unas tumbas que hay repartidas por el escenario, y estas criaturas tratarán de escapar hacia un sello que hay en la zona superior del nivel. Acabad con todos los que podáis para obtener el mayor número de puntos de experiencia posible, pero tened cuidado: son muchos y pueden daros problemas.



Reyerta Vacacional

Precio: 2,49 euros
Dificultad: ★★
Recompensas: ilustración especial

Corrin ha ganado un viaje a una isla paradisíaca, pero es tan generoso que ha decidido entregárselo a alguno de sus hermanos. Pero teniendo en cuenta que tiene cuatro hermanos biológicos y cuatro adoptivos, ¿cuál de ellos se irá de vacaciones a la playa? Escoged a uno de los ocho hermanos de Corrin, y junto a sus dos vasallos derrotad a todos los demás para haceros con el preciado billete. Es importantísimo que uséis las venas de dragón para debilitar a vuestros adversarios.



Oro Fantasma

Precio: 2,49 euros
Dificultad: ★
Recompensas: oro

Con esta batalla os vais a forrar de oro. El escenario son unas ruinas en las que destaca el efecto 3D con una enorme sensación de profundidad: al fondo hay varias escaleras desde las que van saliendo enemigos en cada turno, y superaréis la batalla si sobrevivís durante 8 turnos. Pero el verdadero objetivo es eliminar a todos los enemigos que podáis durante ese tiempo, pues la mayoría os darán grandes sumas de oro al ser derrotados. Así podréis comprar muchas armas, bastones, etc.



Batalla en el Museo

Precio: 2,49 euros
Dificultad: ★
Recompensas: armas

Esta batalla os permite la posibilidad de haceros con un gran número de valiosas armas. Es importante que llevéis como mínimo un personaje (o si podéis dos) que tenga la habilidad de abrir cofres (por ejemplo, un ninja). Pero no sois los únicos que quieren arramblar con todo: el jefe del nivel también se dedica a abrir los cofres a su alcance, y una vez están todos abiertos se da el piro. La batalla acaba cuando se escapa o cuando le derrotáis; mejor esto último para llevaros su cosecha.



Todos Contra Todos

Precio: 2,49 euros
Dificultad: ★★★★
Recompensas: objeto que potencia atributos (sólo la primera vez), rollo ajusticiador o ala de ébano (las siguientes veces)

Un combate muy similar al de Reyerta Vacacional: para ayudar al Corrin de otro mundo, el Sabio Lumen necesita la ayuda de uno de sus hermanos... el que demuestre ser el más fuerte. Una vez más tendréis que escoger entre uno de los ocho hermanos de Corrin y luchar junto a sus vasallos contra todos los demás, y aquí las venas de dragón también son muy importantes.





La Verdad Oculta

Precio: 4,49 euros
Dificultad: ★★★
Recompensas: sello del Caído/sangre primigenia (cada vez)

Un set de dos batallas, que narran un prólogo de Fire Emblem Fates con información muy reveladora. Los protagonistas son tres conocidos personajes de Awakening que tienen cierto papel en Fates... aunque es mejor que no os contemos nada más. En ambas batallas, sólo podéis usar a esos tres personajes contra un número considerable de enemigos, por lo que la dificultad es elevada. Os servirá para entender importantes claves argumentales.



Adalides del Alba

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★★
Recompensas: sello del adalid (cada vez)

Aquí regresamos al Gambito, una fortaleza en la que ya libramos un intensísimo combate en Fire Emblem: Radiant Dawn para la vieja Wii. Hay que hacer frente a una numerosísima horda de enemigos encerrados en un escenario reducido, por lo que hay que andar con mucha cautela para que nuestros quince personajes seleccionados no muerdan el polvo. Hay dos maneras de superar la batalla: derrotando a los tres jefes, o simplemente sobreviviendo durante 12 turnos.



La Huida de Anna

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★
Recompensas: Anna se une a tu grupo (sólo la primera vez)

¿Os acordáis de Anna, la comerciante que ha aparecido en muchas entregas de Fire Emblem? ¡Pues también está en Fates! Y si completáis con éxito esta misión, se une a vosotros como personaje jugable. El escenario es el mismo que el del desvío "Anna, la Mercadera" de Awakening, pero ahora en lugar de cofres hay escaleras que Anna usa para escabullirse de los enemigos y ponerse a salvo hasta que logréis rescatarla.



Carne de Cañón

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★★
Recompensas: lente puntería (cada vez)

Una exigente prueba en la que comprobar vuestras habilidades y la fuerza de vuestras unidades, y en un escenario mítico en la saga: la Artillería de Grust, del Fire Emblem original para Famicom (y su remake Shadow Dragon para la antigua DS). La pólvora está muy presente en el aire, y debéis abriros paso destruyendo montones de cañones de los artilleros que pueblan el mapa. Superaréis la batalla una vez hayáis vencido al jefe y toméis su posición.



El Regalo de Anna

Precio: Gratis

Este contenido no es una batalla, sino un generoso regalo de Anna que además es totalmente gratuito. Nuestra amiga os permite elegir uno entre dos regalos: la lente puntería (recompensa del nivel Carne de Cañón) o la marca de bruja (recompensa del nivel Caza de Brujas). Tras escoger uno de ellos, no podréis volver a acceder a este contenido. Con el primer ítem podéis cambiar la clase de uno de vuestros personajes a artillero, mientras que con el segundo lo convertiréis en bruja. Recordad que también podéis conseguirlos en los mapas mencionados.



Caza de Brujas

Precio: 1,99 euros
Dificultad: ★★
Recompensas: marca de bruja (cada vez)

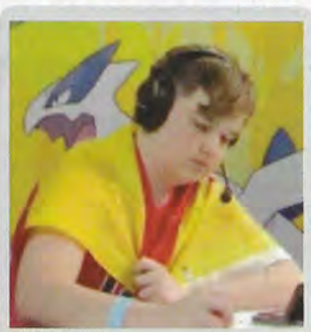
Esta batalla también se desarrolla en un escenario cuyo origen data de la época de Famicom: la Montaña del Terror, de Fire Emblem Gaiden (la segunda entrega de la saga). No sólo hay que pelear contra brujas, sino contra una gran variedad de unidades que os pondrán en aprietos. A medida que avanza la batalla, nuevos enemigos van apareciendo, pero lo bueno es que algunos de ellos llevan valiosos objetos con los que os haréis si los derrotáis.

VGC POKÉMON 2016: EL NACIONAL DE MILÁN

El mes pasado tuvo lugar en Milán el último de los tres Nacionales europeos de Pokémon VGC, con el que se cierra la temporada de cara al Mundial de San Francisco. Tanto el campeón como el finalista de este torneo fueron jugadores españoles. Aquí os traemos una entrevista a ambos, así como los detalles de los equipos que les llevaron hasta lo más alto.



VGC MILÁN Finalista **Yeray Arriví**



Nick: **Yeray**
Edad: **15**
Ciudad: **Ferrol**
Palmarés:
- Top 16 Midseason Oviedo
- Top 18 Regional Barcelona
- Campeón Premier Challenge Santander
- Finalista Nacional Milán 2016

Con tan sólo 15 años, y a pesar de ser su primer año compitiendo de forma seria, Yeray Arriví ya cuenta con el título de finalista de un Nacional, algo de lo que muy pocos pueden presumir.

"La experiencia de mi primer **Nacional** ha sido increíble, casi nadie me conocía al principio. No esperaba llegar tan lejos, pero poco a poco veía que iba ganando combates hasta que conseguí entrar en el **Top Cut**".

"Soy un entrenador relativamente nuevo en el mundillo competitivo, empecé a jugar a **Pokémon** hace menos de un año".

"El torneo fue difícil, pero tenía mucha confianza en mi **equipo**, pues había practicado bastante con él, y eso se sobrepuso a los nervios que tenía en aquel momento."

"Mi equipo está basado en el de **Lee Provost** (Osirus), un jugador inglés. La core de Rayquaza y Kyogre me parece perfecta porque countea tanto a **Doble Primal** como a **Big Six**".

"Si finalmente puedo viajar a San Francisco para jugar el **Mundial**, pues sólo tengo invitación para jugar el **Day 1** del campeonato, me prepararé a fondo, y entrenaré todo lo posible para hacer un buen papel. Como hasta ahora, testearé con mis **amigos**, que siempre me han ayudado con mi equipo cuando lo he necesitado".

El equipo de **Yeray Arriví (Yeray)**

El equipo de Yeray se basa en uno de los dos arquetipos más conocidos del metagame de este año. No hablamos de Big Six, sino de RayOgre. Kyogre Primigenio y su clima, combinados con Rayquaza y su habilidad (que ignora los climas en campo, inutilizando a Groudon Primigenio), forman un equipo temible.





CROBAT
Habilidad: Foco Interno
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Baya Ziuela
Movimientos: -Viento Afín -Superdiente -Mofa -Niebla

FERROTHORN
Habilidad: Punta Acero
Naturaleza: Audaz
Objeto: Restos
Movimientos: -Bomba Germen -Giro Bola -Protección -Drenadoras

HITMONTOP
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Banda Focus
Movimientos: -Amago -Sorpresa -Vastaguardia -A Bocajarro

KYOGRE
Habilidad: Mar del Albor
Naturaleza: Osada
Objeto: Prisma Azul
Movimientos: -Salpicar -Rayo Hielo -Protección -Escaldar

RAYQUAZA
Habilidad: Ráfaga Delta
Naturaleza: Firme
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos: -Sofoco -Velocidad Extrema -Ascenso Draco -Cometa Draco

TOGEKISS
Habilidad: Dicha
Naturaleza: Serena
Objeto: Casco Dentado
Movimientos: -Señuelo -Tajo Aéreo -Onda Trueno -Protección



VGC MILÁN Ganador **Javier Señorena**



Nick: **Proman**
Edad: **17** Ciudad: **Madrid**
Palmarés:
- Top 8 Nacional Madrid 2011 (Senior)
- Top 8 Nacional Alemania 2013 (Senior)
- Campeón Midseason Sevilla 2016
- Campeón Midseason Madrid 2016
- Campeón Nacional Milán 2016

El entrenador Javier Señorena, también conocido como Proman en la comunidad de Pokémon Competitivo, ha logrado alzarse con el título de Campeón de Milán después de varios años compitiendo.

"Comencé a jugar a Pokémon cuando tenía **7 años** aproximadamente, estaba en casa de un amigo que tenía **Pokémon Rojo Fuego**, lo probé, me encantó, y lo pedí por Navidad. Desde entonces no he dejado de jugar a ninguno de los nuevos juegos. Empecé a jugar a nivel competitivo en 2010, cuando tenía 11 años".

"Sabía que este torneo iba a ser muy complicado. Ya había jugado el Nacional de **Alemania** este mismo año, por lo que sabía el nivel que me iba a encontrar en Milán. Además, necesitaba quedar primero o segundo para asegurarme el viaje a **San Francisco**, y poder jugar allí directamente el Day 2, algo que me parecía casi imposible, por lo que no me esperaba para nada llegar a ganar este torneo. De hecho, estuve a punto de no competir porque este **Nacional** me coincidía con el viaje de fin de curso".

"Ya llevaba bastantes meses practicando con el equipo que usé en Milán y, de hecho, es el mismo con el que gané el **Midseason** de Madrid, y también lo usé en los **Regionales** de Sutton Coldfield y Barcelona. El único cambio importante que hice en este equipo de cara al Nacional fue ponerle **Poder Oculto** de tipo **Tierra** a mi Xerneas".

"Me decidí por este estilo de juego y no otros equipos porque en todos los torneos en los que lo testeé me dio buenos resultados, a diferencia de otras cores como **Groudon/ Xerneas**, que no me han gustado nunca. Otra de las principales razones por las que me decidí por este equipo fue por sus Pokémon, la mayoría son bastante **originales**, y eso me encanta. Siempre me gusta jugar con algo distinto y que sorprenda al rival".

"Aunque tengo altas expectativas para el Mundial de **San Francisco** de este año, soy consciente de que el nivel de competición allí es muy alto. En el Mundial compites contra gente de todo el **mundo**, y en cada región se suelen usar equipos distintos, por lo que hay que investigar muy bien qué se usa en **Japón**, **USA**, **Europa**... y es muy difícil cubrir todos los diferentes estilos de equipo que te puedas encontrar. Me encantaría llegar a la final y jugar el **Day 3**, por lo que voy a intentar jugar casi todos los días durante este verano, y sacar todo el tiempo posible para practicar. Si todo va bien, espero tener el equipo decidido con tiempo, para poder pulirlo lo mejor posible, y que todo dependa de lo bien que juegue el día del torneo".

El equipo de **Javier Señorena**

El equipo de Proman es de lo más original (dentro de lo posible en este metagame), pues prescinde de Primals (ni Kyogre ni Groudon están en su equipo), y usa Pokémon poco comunes como Mienshao o Aegislash, que, a pesar de que no son muy usados por otros jugadores, pueden ser realmente útiles para apoyar a los dos legendarios de este equipo, Xerneas y Rayquaza. El primero hace una pareja perfecta con Mienshao, que lo ayuda a boostearse con Sorpresa y Anticipo, y lo protege de Filo del Abismo (de Groudon) y Salpicar (de Kyogre). Además, este Mienshao cuenta con ese Poder Oculto de tipo Tierra para poder deshacerse de Groudon, un Pokémon que, de lo contrario, le puede dar muchos problemas al equipo. Mega Rayquaza, equipado con Vidasfera, se encarga de anular los climas rivales y de sweepear.



AEGISLASH
Habilidad: C. Táctico
Naturaleza: Mansa
Objeto: Restos
Movimientos: -Bola Sombra -Escudo Real -Giro Bola -Sustituto



RAYQUAZA
Habilidad: Ráfaga Delta
Naturaleza: Alegre
Objeto: Vidasfera
Movimientos: -Sofoco -Ascenso Draco -Velocidad Extrema -Protección



MIENSHAO
Habilidad: Foco Interno
Naturaleza: Alegre
Objeto: Banda Focus
Movimientos: -Patada Salto Alta -Sorpresa -Vastaguardia -Anticipo



THUNDURUS
Habilidad: Bromista
Naturaleza: Modesta
Objeto: Hierba Mental
Movimientos: -Mofa -Rayo -Protección -Onda Trueno



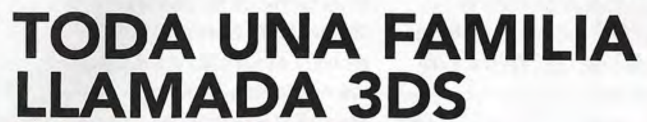
TOGEKISS
Habilidad: Dicha
Naturaleza: Osada
Objeto: Baya Zidra
Movimientos: -Viento Afín -Tajo Aéreo -Protección -Señuelo



XERNEAS
Habilidad: Aura Feérica
Naturaleza: Modesta
Objeto: Hierba Única
Movimientos: -Geocontrol -Brillo Mágico -Poder Oculto (Tierra) -Protección

SACA PARTIDO A TU 3DS™

Sus 60 millones en ventas la convierten en la consola actual de más éxito, tiene juegazos para todos los gustos, Internet y... mucho más. Este mes le dedicamos un merecido repaso a la portátil que nos trajo el 3D sin gafas.



TODA UNA FAMILIA LLAMADA 3DS

Versiones para todos los gustos





En la actualidad hay tres modelos de consola: Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL. La 2DS carece de las tres dimensiones, no se cierra y es más barata, y las New solo difieren entre ellas en el tamaño. Tienen más memoria RAM, unos pocos juegos exclusivos, 3D superestable y la palanca C, que permite manejar con mayor comodidad la cámara en los juegos. Cada uno de estos modelos puede encontrarse en diferentes colores, y al modelo New 3DS estándar además se le pueden cambiar las carcasas. Elijas la que elijas podrás jugar a (casi) los mismos títulos con similar rendimiento.

UN CATÁLOGO ENORME Y GENIAL

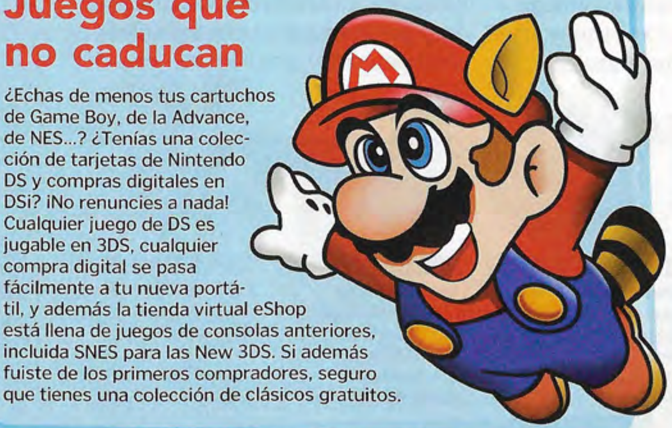
Infinidad de géneros, y juegos únicos



Desde su aparición en el mercado hace ya un lustro, la portátil tridimensional no ha dejado de sorprender con juegazos de todo tipo. Los cabezas de cartel, como Mario, Pokémon y Zelda, han llegado con una calidad inmensa y en varias entregas, mientras títulos de otras compañías como Capcom (SFIV, RE, Monster Hunter) han redondeado un catálogo muy equilibrado. En lo más reciente: Fire Emblem, Bravely Second, Kirby...

LOS CLASICAZOS... ¡Y TODA LA DS!

Juegos que no caducan



¿Echas de menos tus cartuchos de Game Boy, de la Advance, de NES...? ¿Tenías una colección de tarjetas de Nintendo DS y compras digitales en DSi? ¡No renuncies a nada! Cualquier juego de DS es jugable en 3DS, cualquier compra digital se pasa fácilmente a tu nueva portátil, y además la tienda virtual eShop está llena de juegos de consolas anteriores, incluida SNES para las New 3DS. Si además fuiste de los primeros compradores, seguro que tienes una colección de clásicos gratuitos.

PERSONALIZA TU CONSOLA

¿SABÍAS QUÉ?

Viste tu 3DS con la imagen de tu saga preferida

La New 3DS normal es la única que se personaliza por fuera, pero cualquier modelo puede lucir con tu estilo cuando la enciendes. La primera opción es a través de los diferentes temas para el menú Home, que se pueden comprar en la eShop, intercambiar por pocas monedas en MyNintendo, u obtener de regalo con la compra digital de los nuevos títulos de Nintendo. También podemos jugar al Badge Arcade y conseguir nuevos iconos para las carpetas.



UNIVERSO AMiiBO

La gran colección de figuras Nintendo ya es compatible

Wii U y su NFC trajeron de la mano un súper exitazo en ventas llamado amiibo: unas figuras de fantástico acabado y precio más que interesante, capaces de guardar y enviar información a la consola. New 3DS trajo esa compatibilidad a la portátil... y pronto llegó el lector/grabador de NFC, con el que se pueden usar los amiibo en 2DS y las antiguas 3DS.



GRABA Y JUEGA EN 3D

¿SABÍAS QUÉ?

Grandes posibilidades para interactuar con la realidad

Todas las consolas de la familia 3DS tienen una cámara doble que permite fotografiar, grabar... ¡y jugar en 3D! Esto incluye a las 2DS, aunque la reproducción vaya a ser finalmente en 2D. Es verdad que, a la postre, no se les ha dado mucho uso, pero toda 3DS incluye 6 cartas de Realidad Aumentada que sirven para dar vida a los Mii, a héroes de Nintendo y a diversos juegos. Si las perdiste, puedes imprimirlas de nuevo desde la página oficial: www.nintendo.es



LA TIENDA EN CASA

Comprando en la consola

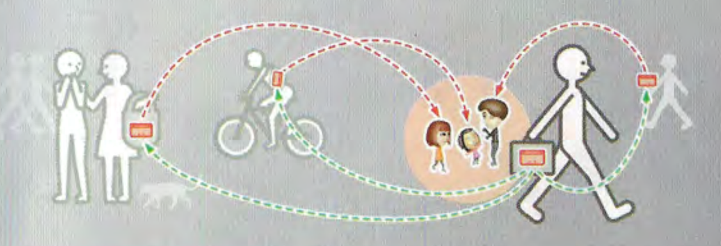
Mucho ha llovido desde aquella tienda DSi que abrió la veda de las compras digitales en nuestras portátiles. La actual eShop es una inmesa fuente de entretenimiento, en la que podemos comprar cualquier éxito de 3DS, programas, o juegos clásicos, obteniendo así puntos para MyNintendo. Pero eso no es todo, ya que también está llena de información, vídeos, fotos, y hasta muchas demos jugables, para saber bien cómo es nuestro futuro juego antes de pagar.



JUEGAS SÓLO CON LLEVARLA ENCIMA

¡Esta consola no descansa!

Cierra la tapa y entra en un nuevo universo de contenidos. La consola registrará tus pasos convirtiéndolos en monedas de juego: 1 por cada 100 pasos, hasta un máximo de 10 diarias. Pero eso es sólo el principio, ya que te llegarán novedades por SpotPass si estás conectado al Wifi o, lo más importante, el StreetPass: intercambiarás datos (personajes, corredores fantasma, etc.) con otros jugadores que te cruces... o que hayan pasado por el mismo hotspot.



PAUSA EL JUEGO

¿SABÍAS QUÉ?

Busca en Internet y vuelve a tu partida

Esta portátil no sólo funciona apagada, sino que, además, tiene múltiples funciones con el juego suspendido. Para empezar, incluye el cuaderno de juego, que resulta muy útil para apuntar información. ¿Atascado de todas formas? Podemos navegar por Internet y consultar Guías Nintendo (por ejemplo) sin salir de la partida. También nos permite entrar en Miiverse, e incluso, en títulos como Animal Crossing, hacer fotos y compartirlas en Facebook o Twitter.



APPS AL SERVICIO DE LA CREATIVIDAD

Mucho más que juegos

3DS tiene múltiples aplicaciones disponibles para aprendizaje, creación y entretenimiento. La primera de ellas es la cámara 3D, claro está, pero también tenemos navegador de Internet, el 3DS Sound, YouTube, el Anime Channel, los Art Academy, el Flipnote, el diccionario, workshops de cómic y dibujo, cursos de idiomas, los sintetizadores Korg... y la red social Miiverse.



Próximo número

Sale el **12** de agosto

Zelda Breath of the Wild

Un nuevo capítulo de la mayor leyenda se acerca... y nosotros desentrañamos todas sus referencias a anteriores entregas.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Dragon Quest VII

Llegó la hora de sumergirnos en el nuevo referente del rol en 3DS. ¡Descubre por qué es genial!



Mario & Sonic en los JJ.OO.:

¿Te atreves a batir tus marcas mientras se celebran los Juegos?



YO-KAI WATCH

Nueva entrega de las fichas coleccionables... y los secretos de Floridablanca al descubierto.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director del área de videojuegos
Javier Abad

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Alfredo Pavez.
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Coordinadora del Área de Videojuegos
Sonia Herranz

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch (Dirección)
Nerea Nieto (Social Media Manager)
Contacto: marketing@axelspringer.es

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

Acciones especiales
Juan Carlos García
Contacto: publicidadaxel@axelspringer.es

Producción
Ángel López

Suscripciones
Nuria Gallego. Tel 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 803 16 76. Printed in Spain
Depósito Legal: M-36689-1992

Axel Springer España S.A.
C/Santiago de Compostela 94, 2ª Planta - 28035 Madrid; Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

